Enigma AMIGA RUN 92

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 92 - GENNAIO 1998 - LIRE 15.000

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

SPECIALE SOCKET INTERNET

TermiteTCP e Miami a confronto

SU CD-ROM:

Maxon Cinema 4D 2.1
SuperJAM 1.1

GAMES: Uropa 2, Trapped 2, Master AXE, Testament e Kargon - MERCATO: IPISA '97
REAL 3D: Intervista con i creatori di Real3D - GRAFICA: Cinema4D PRO V4.2
DTV: FontMachine 3 - CD-ROM: Epic Interactive Encyclopedia e Animatica
GAMES PREVIEW: Myst, Gloom 3, Street Racers, Six Sense Investigation e Phoenix + Tricks
MUSICA: GMPlay e Midi Files - TELECOMUNICAZIONI: AmiPhone - IMAGINE BE-BOP
A PROPOSITO DI: Host Contacted sui Masterizzatori e lo SCSI - LIGHTWAVE: Ticks & Tips
MERCATO: Intervista a Maurizio Marotta (Tatlin) - REAL 3D: Be-Bop
DIDATTICA: Programmazione in C per leggere i file ILBM
TermiteTCP Demo - WildFire PPC Demo e PovRay

Enigma AMIGA RUN 24

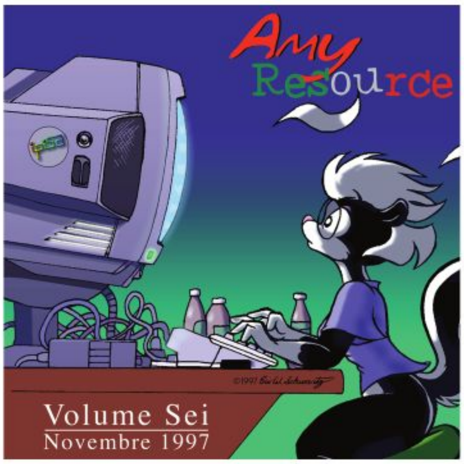
Contiene software shareware
- New EARKIT
- TermiteTCP Demo
- AMarquee 1.46
- WebDesign
- AGA Morph 2.1
- AmFTP 1.86
- Picasso96
- Voyager 2.92b
- Amiga E 33a
- 3 Hard File per SS
- PovRay
- Nuova Sezione HTML

WILDFIRE PPC DEMO

Maxon Cinema 4D 2.1
SuperJAM 1.1
VERSIONI COMPLETE

24 compact disc DATA STORAGE

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

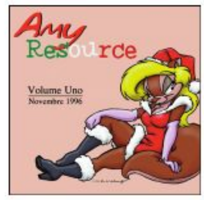


Amy Resource

Volume Sei

Novembre 1997





B R E A T H L E S S

L'incredibile gioco dei Field of Vision, in versione completa (ottimizzata anche per 68060), con sorgenti ed editor di livelli

C I N E M A 4 D P R O 2 . 1

Il programma di rendering 3D in versione completa, con eseguibili per 68000 e 68020



L I N U X (Y A L D)

Una nuova, esclusiva distribuzione del sistema operativo Linux; include l'interfaccia grafica X e numerosi programmi installati per testarne le funzionalità



T O R N A D O 3 D D E M O

Dimostrativo esclusivo del nuovo programma di rendering tridimensionale



Ed inoltre ...

- Un vasto reportage fotografico dalla fiera **PIANETA AMIGA** di Empoli (FI)
- Una speciale sezione delle migliori immagini della **scena**, catalogate per autore
- Il mirror completo del sito web di **Liber Liber**, ricco di testi di informatica, decreti di legge, classici della letteratura e molto altro
- I primi programmi per sfruttare la potenza delle nuove schede basate su **PowerPC** !
- Due nuove **tracce audio** a cura dei SoundWavers
- Il terzo numero della rivista "**X Magazine**", dedicata ad UFO e misteri
- La raccolta di demo ed intro grafiche del party "**The Italian Gathering 97**"
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la comoda interfaccia grafica di **ARFind**
- ... ed oltre 500 Mb di shareware installato, demo commerciali, demo grafici e sonori, clip-art, texture, immagini, moduli, ...



Per ordini, prenotazioni ed informazioni contattate direttamente Interactive:
- telefono: **(0432)-575098**
- posta elettronica: **info@amyresource.it**
- World Wide Web: **http://www.amyresource.it**
  (presso tale sito è possibile anche visionare l'elenco dei rivenditori autorizzati)

INTERACTIVE
di Danelon Luca

Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel./Fax (0432) 575098
E-Mail: danelon@interlandsrl.it



editoriale

A caccia di soluzioni

Mentre me ne sto qui sorseggiando un "Twinings" all'una di notte assieme a Miles Davis che mi stacca pezzettini di anima cerco disperatamente una soluzione.
Sicuramente avrete notato che nell'edicola questa volta c'era solo una rivista Amiga : la nostra. Non pensate che questo mi faccia piacere. Come ho già detto preferisco non tornare sull'argomento per evitare che mi si scambi per un opportunista.
Il mercato editoriale italiano è in crisi. La gente in realtà non ha molti soldi da spendere in riviste perché, anche se il governo continua a negarlo, c'è aria di recessione.
Molti quotidiani stanno chiudendo, altri stanno tagliando personale e chi si occupa di giornalismo deve cercare soluzioni alternative. Noi le abbiamo provate tutte: abbiamo aperto alle collaborazioni volontarie, non abbiamo elevato il prezzo di copertina, non abbiamo ridotto le tirature; ma il risultato alla fine è sempre lo stesso. Il venduto non aumenta e non scende. Basterebbe in realtà una leggera flessione per fare la fine dei nostri illustri colleghi.
E' dura andare avanti, vogliamo continuare a sfornare la nostra rivista per almeno un altro anno.
Molti sorridono dicendo che siamo prossimi alla chiusura, in realtà stiamo cercando formule per evitare questa disastrosa ipotesi.
Una di queste è togliere la rivista dalle edicole per venderla solo per abbonamento. Con una elevato numero di abbonati (almeno 1000) potremmo anche noi affidarci alla tariffa postale del gruppo III/70 (la stessa che usano i settimanali e i periodici ad alta tiratura) permettendo di ricevere a casa la rivista in tempi record. Basterebbero tre o quattro giorni contro gli attuali quindici-venti della tariffa "stampe". Stiamo anche cercando una struttura specializzata in questo tipo di soluzioni anche se ultimamente il nostro fornitore del servizio abbonamenti lavora abbastanza bene.
Prima di prendere simili decisioni abbiamo ovviamente fatto il giro dei nostri inserzionisti più importanti con risultati positivi. Tutti vogliono che la nostra rivista rimanga in piedi semplicemente perché è l'unico scoglio rimasto scoperto dal mare in tempesta del mercato Amiga italiano.
Dopo gli inserzionisti mi pare giusto sentire il parere dei lettori ed è per questo che vi invito a farvi sentire via Email. Dopo il referendum abrogativo di qualche mese fa oggi una nuova consultazione popolare. Enigma Amiga Run solo su abbonamento?

Dopo le feste abbiamo avuto il tempo di cercare un po' di materiale interessante per il CD-ROM di questo mese.
Ebbene grazie a Fractal Minds nella persona di Marco Kohler abbiamo il piacere di regalare a tutti voi Maxon Cinema 4D nella sua versione 2.1 per 68020.
Grazie a Microsoft (incredibile ma vero) possiamo anche pubblicare i programmi della defunta Blue Ribbon Soundworks. Cominciamo questo mese con l'arrangiatore SuperJAM! 1.1 e continueremo nei prossimi numeri con Bars&Pipes Pro 2.5 e The MidiPatch Meister. Completano il CD-ROM di questo mese anche alcune demo interessanti come Wildfire e TermiteTCP.

Beh... visto che mi si è raffreddato il te posso anche andare a dormire.

Buona notte.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it



Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it),
Andrea Favini
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Emanuele Benozzi
Paolo Stefan
Giorgio Signori

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Michele Iurillo - Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **12/12/1997**
Chiuso in impaginazione il **16/12/1997**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

GENNAIO 1998 - NUMERO 92

Pagina mancante



La Post@ dei Lettori

Email: yuri@skylink.it

a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Entusiasti della rete entusiasti dell'Amiga

E buongiorno! (O Buonasera...)
Come mai tanta euforia da parte mia? Ma perché sono entrato a far parte stabilmente del mondo di Internet! Faccio due passi indietro brevemente per spiegare tutto. Circa un mese fa quando finalmente ho avuto il modem (regalo) ho provato il primo provider che mi è capitato, nel caso specifico Italia on Line, però ho dovuto installare il tutto sul mio portatile Olivetti 386 dove il client funzionava a malapena, praticamente solo la posta elettronica. A chi mandare la prima e-mail? Ma naturalmente alla mia rivista di informatica preferita! (Per la verità sono due... indovina qual'é l'altra? Sono entrambe italiane e hanno Amiga nel titolo...). Allora ti avevo chiesto delle informazioni sull'improvvisa scomparsa del monitor Microvitec M1764 e... miracolo! Non credevo ai miei occhi: mi hai risposto in poche ore! Quale migliore esordio per saggiare le potenzialità della comunicazione globale! A proposito, ti ringrazio ora perché non ho potuto farlo prima. E' successo che, come quasi tutti al mondo, il provider ha dato per scontato che per il collegamento usassi un pentium bla bla con windoze bla bla. In effetti windows c'era, ma il vecchio 386 stava facendo i salti mortali, grazie a quel capolavoro di efficienza di Bill Gates. E andata meglio in seguito con Tin, che mi ha fornito direttamente per telefono dei semplici dati (DNS ecc.) che ho inserito al posto giusto in Miami grazie al vostro tutorial del numero 79 dell'ottobre '96 (mi pare), e ho usato i programmi del vostro kit per skylink, adattando il tutto al mio provider, questa volta sul mio Amiga 4000, un ottimo acquisto, ho speso meno comprandolo usato che facendo l'upgrade del 1200, momentaneamente parcheggiato. Fra l'altro ho spostato l'hard disk dal 1200 al 4000, e questo ha continuato a funzionare come se fosse sulla stessa macchina, non so se le "finestre 95" si possono permettere questa flessibilità. Comunque, in conclusione, stavolta ha funzionato tutto a meraviglia, con una velocità e stabilità che non mi aspettavo, tanto che ho fatto l'abbonamento per un anno. La mia scelta è caduta su: Miami, Voyager 2.88, Yam e AmFtp e... altro miracolo! Cos'é successo alla prima prova del browser? Mi ritrovo subito un annuncio sensazionale di due nuovi modelli Amiga! Mica male il tutto per un sistema dato per defunto dal 94. I miei amici mi prenderebbero per pazzo se non potessi sfoderare tanto di stampe perfette fatte con Turboprint e la Stylus 600. A proposito, ne dovrò mandare qualcuna alla Epson Italia, visto che secondo loro si possono fare solo con un Pentium... Ma cosa c'entrano tutte queste chiacchiere? Per prima cosa volevo manifestare il mio entusiasmo per Internet, ma soprattutto mi servono dei chiarimenti. E' evidente che qualcuno ha lavorato come un matto per creare questi programmi così affidabili che ora sto usando (i vari Stefan Stuntz, Holger Kruse ecc., per non parlare delle numerose utility che migliorano tutto il sistema) ed è altrettanto evidente che bisogna pagarli. Il problema è come pagarli. Per i programmatori italiani non ci sono problemi, si può usare il conto corrente postale. Per gli altri non ci sarebbero grandi problemi, se non fosse che gli stessi autori di Voyager mettono in guardia dall'uso della carta di credito via Internet, e parlano di un metodo sicuro per fare le transazioni di cui non ho ben capito il meccanismo. Fra l'altro ho visto dal vostro sito che proprio nel prossimo numero vi occupate del pagamento dei programmi shareware. Vorrei, se possibile, dei chiarimenti in proposito, visto la tua lunga esperienza di Internet. Inoltre, purtroppo, tutto questo viene a costare, sempre, più delle altre piattaforme. Se faccio la somma dei programmi necessari per Internet, di Turboprint, delle schede grafiche che costano il triplo delle equivalenti per pc (me ne serve una urgentemente), del fatto che per collegare uno scanner Epson (che ho prenotato, usato anche questo) dovrei mettere da parte l'interfaccia scsi compresa nella confezione dello scanner e prenderne una per Amiga (magari la Fastlane Z3, che sembra introvabile) oltre al software apposito per la gestione (ScanQuix, anche questo dal gentilissimo Marco Kohler), allora il tutto cambia, purtroppo, completamente prospettiva, visti i costi, viceversa, sempre più bassi, della concorrenza (Wintel)
Non continuo a fare i conti sennò mi spavento (bastano già per spaventarmi le ottocentomila necessarie per la Picasso IV, peraltro molto bella). Fra le cose positive vorrei ricordare l'eccezionale possibilità di condivisione dei dati fra il mio portatile 386 e l'Amiga, fra Works e Organizer da una parte, e Turbocalc, Superbase, Wordworth ecc. dall'altra, mediante l'uso di formati come WKS e RTF o ASCII, tanto che molte volte prendo degli appunti fuori, e poi a casa li riverso sull'Amiga (testi, calcoli ecc.). Questa è una flessibilità che, purtroppo, la maggior parte delle persone non conoscono, gli stessi utenti Amiga hanno un concetto molto più chiuso del loro computer, e molti pensano addirittura che persino i formati grafici non siano compatibili!
A voi il compito di continuare a istruire il popolo informatico, con articoli come quello, per esempio, sullo scambio di dati tra Access e Superbase, del numero 82. A proposito di compatibilità, ricorderò anche a Telecom Italia Network, il mio provider, che non costa niente aggiungere sulla confezione anche la configurazione minima per Amiga (che barba la solita tiritera: configurazione minima, almeno un 486 o un Mac 68030... ma chi usa un Acorn Archimedes, per esempio, come fa?). Ti ringrazio molto per l'attenzione dedicata e per eventuali commenti. Saluti.

Ciro Murgia, Cagliari.

Il problema del software registrato e mai arrivato è una piaga. Anticamente il problema era dovuto al esatto contrario. Molta gente che usava il software shareware senza registrarsi. Oggi molti autori, specialmente in Germania, hanno la cattiva abitudine di passare a riscuotere senza inviare quanto pagato dall'utente. Spesso dietro questo comportamento non si nasconde nessun malaffare ma semmai il problema è dovuto da una errata pianificazione e gestione degli ordini. Certo che anche quando la SASG, che si vanta di aver messo in piedi un sistema d'avanguardia, perde i colpi la cosa è preoccupante. Per quanto riguarda la nostra prontezza nelle risposte nella rete questa dipende essenzialmente dal momento in cui arriva il messaggio. A volte, cioè quando non siamo in chiusura di numero, in redazione abbiamo molto "tempo libero" ed è in questi momenti che ci sollazziamo la posta elettronica. Molti lettori non hanno avuto la fortuna di vedere risposte immediate da me e dai collaboratori anche perché il ritmo delle Email è in continua crescita. Mentre l'anno scorso di questi tempi ricevevamo 5 o 6 email alla settimana ora siamo alle prese con decine di email diarie che raddoppiano nei fine settimana. Rispondere a tutti non è impresa difficile ma può succedere di perdere qualche lettore nella casella della posta. Vedo con piacere che hai apprezzato il nostro sforzo teso alla integrazione Amiga-PC. Inviterò il nostro collaboratore Marco Milano curatore dell'articolo su come passare i dati da Access a Superbase di dilettarsi con altri articoli di questo calibro. Il nostro Kit di connessione a internet verrà migliorato. Stiamo cercando anche grazie all'aiuto dei lettori di mettere tutti i dati dei più comuni provider d'Italia. Forse già dal prossimo CD-ROM si potranno vedere ulteriori miglioramenti sotto questo profilo.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Novità dal mondo Amiga



*a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Nicola Morocutti***

Alcuni mesi fa vi abbiamo parlato della "lista dei desideri" della Click BOOM, un sondaggio condotto dalla casa canadese presso tutti gli utenti Amiga del mondo per scoprire quali sono i giochi che vorrebbero vedere convertiti al più presto. Ora le "votazioni" sono concluse e possiamo comunicarvi la lista degli eletti: primo posto per **Monkey Island 3**, secondo per **Quake** e terzo per **Red Alert**. Ora sta alla casa canadese decidere quale tra questi giochi convertire, anche se una capatina all'isola delle scimmie sembra molto probabile...

Buone notizie per tutti gli appassionati di fotografia la **Vesalia Computer**, importante produttore tedesco di software e hardware per Amiga, ha deciso di produrre un software per il trasferimento delle immagini dalle fotocamere digitali al nostro Amiga. Il programma costa 99 marchi e include il supporto per CyberGFX e AREXX oltre a lavorare con molti modelli di macchine fotografiche digitali quali la serie delle **Casio QV**, la **Fuji DS7**, la **Kodak DC20** e la **Minolta Dimage V**. Speriamo che questo potente software trovi presto un importatore italiano.

Piccolo passo falso della **Gateway 2000** che nell'ultimo trimestre del 1997 ha accusato perdite per 1.7 milioni di dollari. Anche se questa notizia potrebbe indurre a facili pessimismi i responsabili della società hanno assicurato che le cause di questo lieve disavanzo (per una società che fattura 5 bilioni di dollari l'anno, 1 milione non è poi tanto) sono da imputarsi all'acquisizione di Amiga Technologies e di Advanced Logic Research.

Pare che la diatriba tra **Gateway 2000** e i cinesi della **Lotus Pacific** sia giunta al termine, infatti il loro Wonder TV A6060 è stato riconosciuto dalla casa madre come clone ufficiale di Amiga (non si sa se ci sia stato un accordo finanziario) e la società asiatica è entrata a pieno titolo tra le licenziatarie della tecnologia Amiga.

La **Quasar Distributions** ha rilasciato la versione 4.3 del noto emulatore PC **PC-Task**, tra le altre migliorie (essenzialmente ottimizzazioni del codice) è da segnalare il supporto per Windows 95 che potrà girare su tutti gli Amiga. A questo punto non sappiamo se gioire o disperarci, comunque la società inglese raccomanda **almeno** uno 060 vista la mastodonticità del sistema operativo made in Microsoft.

La **Asimware Innovations** ha rilasciato una nuova versione dimostrativa dell'ottimo software per la masterizzazione dei CD **Master Iso**. Il rilascio della versione 2.0 commerciale è ormai imminente. Già in questo numero Maurizio Bonomi ci parlaerà di questo software.

La **Index Informations Ltd.** ha annunciato la disponibilità immediata del nuovo **Access** il clone Amiga che, dopo un periodo di testing accurato, è ormai pronto per il lancio sul mercato.

Ossowski Schatztruhe ha annunciato la distribuzione di una versione dimostrativa del nuovo emulatore Amiga per PC **Amiga Forever**. Il programma, prodotto dalla Cloanto su licenza Amiga Int., è presentato in una versione preliminare adatta soprattutto all'utente evoluto.

La rivista inglese **CU Amiga** ha aumentato il numero di pagine. Detta così la notizia potrebbe sembrare frivola se non inutile, però bisogna considerare che l'aumento del numero di pagine è sempre sintomo di "salute" per una rivista che vede aumentare il numero di copie vendute. Questo è anche sintomo di "salute" per il mercato a cui si rivolge e questo non può che farci piacere visto che questo è il mercato Amiga.

È ormai disponibile **Tornado 3D** l'ottimo programma di rendering 3D presentato alla scorsa edizione di IPISA. La Schatztruhe ha cominciato la distribuzione del pacchetto proprio in questi giorni, aspettatevi a breve una recensione.

Mentre MYST è ormai alle porte (correte a leggere la super preview di questo mese) e sono molte le indiscrezioni riguardo le prossime conversioni da parte della Click BOOM, la **Sun Soft**, produttrice originaria del gioco, ha annunciato la presa in considerazione di una versione Amiga di **Riven** l'incredibile seguito di Myst appena uscito su altre piattaforme.

Dal sito di **Amiga Int.** ecco la lista ufficiale di tutte le società licenziatarie della tecnologia Amiga. La **Micronik** ha acquistato i diritti per produrre cloni di A1200; la **Nova Sector**, la **DCE GmbH** e la **Quickpak** per cloni di A4000; la **Software Hut** , la **Power Computing** e la **Vesalia Computer** per la distribuzione di Amiga OS 3.1 rispettivamente in America, Regno Unito e Germania; la **Epic Marketing** e la **Cloanto** hanno avuto in concessione lo sfruttamento del SO. Il "merchandising" sarà curato da **Vidamus** in Svezia, **IPC** in Germania, **Randomize** in Canada, **Logica** in Italia, **Triple A** in Francia e **Robert Hamilton** in USA. Le parti di ricambio sono distribuite da **Paxtron** in America. Altri contratti sono stati stipulati con: **Elbox** in Polonia, **Intrinsinc** nel Regno Unito e **Professional Support Service** in Sud Africa per la creazione di cloni di A1200. Infine la **REC** ha avuto la concessione di produrre, in associazione con la Lotus Pacific, il suo Wonder TV da distribuire in Cina ed Europa e la **Providential Technologies** ha avuto in concessione per il mercato Americano la produzione del modulo MPEG per CD 32.

Lo scorso numero parlavamo di un probabile sequel a Trapped 2, il gioco non sarà però il Trapped 3 che molti attendevano ma un nuovo gioco basato su una versione riveduta e corretta dell'engine di Trapped 2. Questa nuova meraviglia si chiamerà **Fratzen Geballer** ed implementerà nuovi e spettacolari effetti quali mipmapping, lensflares, dithering ed effetti di luce molto atmosferici. Il tutto sarà ambientato in una stazione spaziale. Una demo è prevista a breve mentre per il gioco finito dovremo attendere i primi mesi del 1998.



Ecco il nuovo Web di EAR in tutto il suo splendore.

Novità Fractal Minds

di ***Harry Haller***

Molte le novità anncunciate dall'importatore romano cominciamo con il software :

TurboPrint 6

Le principali novità presenti in Turboprint 6 sono:
-Supporto del Testo nel GraphicPublisher usando i font CG Outline. (il supporto sarà più o meno semplice ma comunque sufficiente per inserire Intestazioni, Titoli delle immagini, commenti, ...)
-Uno spooler che schedulerà i comandi di stampa delle applicazioni; (non dei dati della stampante per la porta parallela) questo permette di liberare l'applicazione molto più velocemente.
- Nuovi driver (ad es. per la EpsonStylus Photo, le Stylus 200, 300, Canon BJC 250,4300)
- Supporto per PowerPC: alcune routine "time critical", ricompilate per il Power PC
- Alcuni piccoli miglioramenti nel GraphicPublisher:
- La posizione delle finestre vengono memorizzate per il lancio successivo.
- Il caricamento automatico dell'ultimo progetto può essere disattivato
- "Cancellazione" reale nel menù di Modifica

Vediamo ora le novità Hardware :

Topolino

Permette la connessione diretta alla porta mouse di Amiga di un mouse per PC. Il convertitore è installato in un contenitore d 3x5 cm. Non è richiesto alcun software per il funzionamento e il protocollo supportato è quello usato dalle ditte Logitech, Microsoft e Mouse System. Possono essere usati anche trackball e mouse senza fili, senza alcun problema. Sono pienamente supportate, anche le funzioni particolari come il terzo tasto, l'alta risoluzione, etc...Con l'Amiga 2000 è richiesto un mini-adattatore

2SWITCH APC

E una scatola di commutazione, che vi permette di controllare, nello stesso tempo, sia un Amiga che un PC, con solamente una tastiera, un mouse e un monitor. In questo modo risparmiate sia soldi, che spazio sulla scrivania. Se possibile, viene riconosciuto automaticamente quale computer state usando, altrimenti basta la pressione di un tasto.
Interruttore RGB di grande qualità, che permette un'elevata larghezza di banda (sino a un max di 250). Funziona con qualsiasi sistema operativo (Ad es. pOS e Linux) Entrambi i computer possono essere spenti o accesi in qualsiasi momento e basta un solo computer, per un corretto funzionamento. Non serve un'alimentazione esterna e non occorre aprire il computer. E' disponibile una versione speciale per A1200. Tutti i tasti della tastiera PC sono completamente riprogrammabili, quando sono usati con Amiga. Per un uso normale occorrono: 1 tastiera PC, 1 mouse PC (seriale), 1 Topolino, vari cavi e adattatori.
Per maggiori informazion :

Fractal Minds di Marco Kohler
Via Principe Eugenio 23
00185 Roma
Tel/Fax 06 - 4457035
Hot-line 0335-8217341
E-mail: info@fractalminds.it
WEB: http ://www.fractalminds.it

Il 29 e 30 Novembre si è tenuta a Milano la settima edizione di IPISA, l'incontro dei programmatori italiani sui sistemi "Alternativi".

IPISA '97: alternativi o amighisti?

di **William Molducci** (will@sira.it)

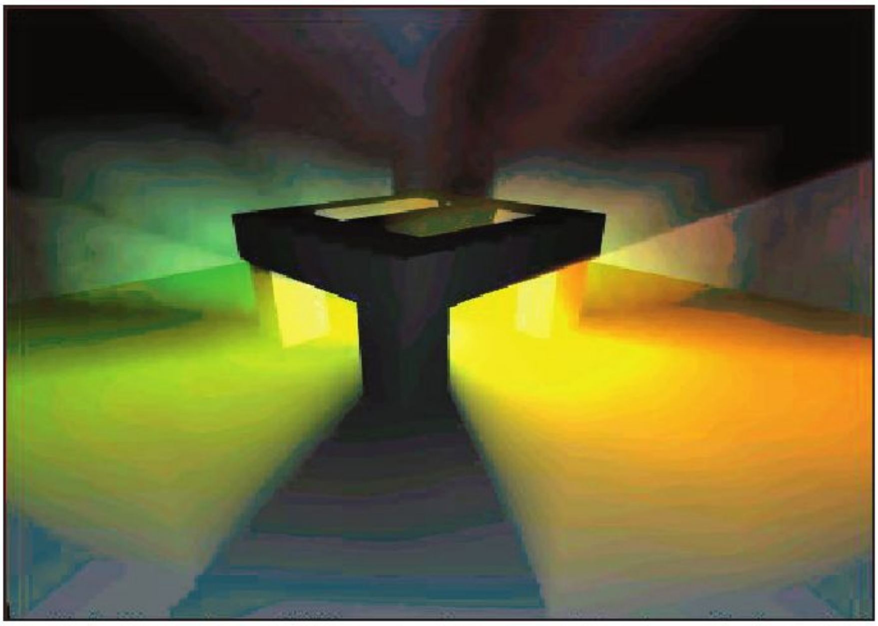


Negli ultimi anni IPISA ha contato un numero di partecipanti in costante crescita, almeno fino alla scorsa edizione, quando nell'acronimo della sigla appariva ancora la parola "Amiga" e non "Alternativi". Quest'anno l'incontro dei programmatori è stato seguito da un discreto numero di persone, ma certamente inferiore a quello dell'edizione passata. I motivi di questa situazione debbono, a nostro avviso, imputarsi alla scelta dello svolgimento in due giornate e all'apertura verso altri sistemi. Questo non ha comunque lasciato del tutto insoddisfatti i convenuti, per merito dei cosiddetti gadget, che hanno integrato gli atti cartacei e il CD Rom ufficiale. Gli omaggi in questione erano CD del calibro di Amy Resource volume 1 e i pacchetti di punta della Cloanto: Personal Paint 7.1 e Amiga Forever. Tra i nomi più noti del mondo Amiga erano presenti Urban Muller (il fondatore di Aminet, che ha parlato della sua iniziativa), Ascanio Orlandini (EDE), Michele Battilana (Cloanto), Ferruccio Zamuner (NonSoloSoft), Mario Dell'Oca, Jurgen Haage e Sam Jordan (Haage & Partner), un'occasione quindi per porre domande e tastare il polso della situazione.

Magia e programmazione

Come lo scorso anno il compito di aprire i lavori di questa settima edizione è toccato a zio VIC, al secolo Vittorio Calzolari, che, alla stregua di un vero e proprio One Man Show, ha raccontato esilaranti aneddoti del mondo Windows, attribuibili ad un basso livello di utenza. Michele Battilana ha esposto la sua relazione in modo inusuale e con un sorprendente senso dello spettacolo, "software e magia" è stato il titolo del suo intervento, ideale per introdurre Amiga Forever, un CD-Rom dedicato all'emulazione di Amiga su Pc (basato su UAE), che contiene tutte le ROM kickstart a partire dalla versione 1.0 sino alla 3.0. Come già accennato, anche quest'anno Battilana ha generosamente premiato la passione dei partecipanti, inoltre, abbiamo potuto constatare che il suo impegno verso la nostra piattaforma è immutato, infatti, ci ha anticipato, in via ufficiosa, l'intento di apportare ulteriori modifiche a Personal Paint, che, nella prossima release 8.0, supporterà layer e true color, oltre a miglioramenti nell'animazione bidimensionale.

Il team di TraumaZero ha presentato un nuovo shoot'em up AGA, di cui Morocutti vi relazionerà al più presto, che ha destato le attenzioni di Phase5, per l'inserimento in una loro compilation, e di Haage & Partner, per un porting su Amiga Power.



Grazie ad Alessandro Tasora possiamo farvi vedere uno snapshot inedito di un rendering volumetrico di Real 3D versione 4.

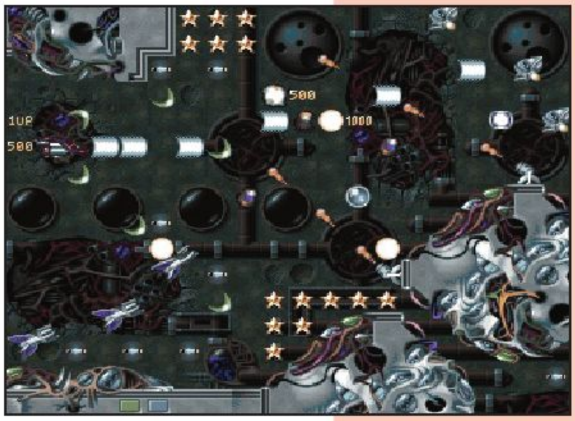
Il "nostro" Alessandro Tasora ha esposto una relazione dal titolo "La nuova frontiera dell'animazione tridimensionale: la simulazione totale". Il punto principale del suo intervento ha riguardato "Chrono", una nuova plug-In, che consente di introdurre la simulazione multibody e FEM all'interno di Real 3D versione 4. Grazie a "Chrono", sarà possibile sperimentare, per la prima volta in un programma di rendering, la potenza della simulazione dinamica completa, anche se questo richiederà computer potenti, per via delle elevate risorse di calcolo necessarie. Tasora è anche l'autore di "Phenomena" per Real 3D, un modulo dedicato all'animazione particellare. Per quanto riguarda una possibile versione per Amiga, gli sviluppatori si limitano a dire che il programma è completamente "piattaforma-indipendente" e considereranno il porting sui vari sistemi operativi solo al termine dello sviluppo, in relazione all'andamento del mercato.

Francesco Munda e Mario Dell'Oca (un altro nome conosciuto dai nostri lettori) hanno presentato ATO (Amiga Translator's

Organization), che si prefigge di tradurre in diverse lingue il software per Amiga. Il gruppo, che conta oltre 250 persone in tutto il mondo, agisce in modo del tutto volontario e senza scopo di lucro, con la volontà di offrire un servizio utile. Tra le commissioni considerate da ATO segnaliamo MUI, p. OS, Miami, A-Web, AmiFTP, AmTalk, ArtEffect, Storm Wizard, DITO, Tool Manager, Magic Menu e AmIRC.
Paolo Redaelli ha presentato “Persistance of Vision Ray Tracer”, il noto programma di grafica 3D, distribuito liberamente, di cui nel prossimo anno dovrebbe uscire la versione 4.0. POV nasce dallo sviluppo di DKBTrace di David K. Buck e Aaron A. Collins, originario per Amiga, come oramai risaputo, non si basa su di un’interfaccia e utilizza un formato testuale per descrivere formalmente l’ambiente da simulare, ispirandosi al linguaggio C.
Paolo Canali ha commentato le nuove interfacce di I/O, illustrando, con la solita competenza, gli standard USB (promosso da Intel) e IEEE 1394 FireWwire (iniziato da Apple agli inizi degli anni 90). L’ultima parte dell’intervento si è basata sul progetto AGP di Intel, il quale, come ha dimostrato Canali, non è altro che un’evoluzione di quanto già da tempo introdotto su Amiga. Haage & Partner si sono occupati di WarpOS, il kernel per le PowerUP, evidenziando le differenze con le librerie di Phase 5 (WarpOS introduce una HAL, acronimo di Hardware Abstraction Layer, per permettere il funzionamento con diverse schede Power PC).
L’intervento è quindi proseguito con l’introduzione dei moduli per Storm C (tra cui power asm) e la dimostrazione di Voxel e Quake, in particolare quest’ultimo ha impressionato il pubblico per la velocità di esecuzione. Altri interventi di fede amighista hanno avuto come protagonisti Bernardo Innocenti, che ha proposto un’analisi e il confronto tra i generatori di codice dei vari compilatori, Aaron Digulla e il progetto AROS (The Amiga Replacement OS), Wouter van Oortmerssen (autore di AmigaE) e il nuovo linguaggio di programmazione denominato “The Aardappel Programming Language”, Rocco Coluccelli e MOOS, un sistema per la condivisione di applicazioni in Arexx.
Segnaliamo, inoltre, Massimo Tantignone e il suo VisualPrefs, che consente di modificare gadget e finestre Intuition, Enrico Altavilla e AmyWarp, vero e proprio oggetto del “mistero”, e Amanda Mazzucchi, che ha parlato di tristi vicende (Commodore) . Per i sistemi alternativi, sono stati trattati gli ambienti Linux, Java e BeOS, quest’ultima dimostrazione era simile a quella dello scorso anno, l’unica differenza riguardava le piattaforme su cui veniva fatto girare, infine, citiamo Richard Stallman della Free Software Foundation, che ha tenuto una lunga relazione, in cui non sono mancati momenti esilaranti, come quando si è “travestito” da Santo iGNUzio dell’ordine di Emacs.

Conclusioni

L’esperienza di IPISA è unica nel suo genere, per quanto riguarda i programmatori Amiga italiani, e i meriti che dobbiamo attribuire a questa manifestazione sono veramente tanti; non ci ha comunque convinto l’impostazione di quest’anno, che doveva essere interamente riservata alla nostra board. Il livello di alcuni interventi è stato sicuramente alto, così come il coinvolgimento del pubblico, una caratteristica questa che ha sempre distinto la comunità AMIGA.



Il gruppo Trauma Zero ha presentato l’omonimo gioco per Amiga.



“Amiga Forever” è l’ultima produzione dell’instancabile Michele Battilana.



Logo di TraumaZero .

Amiga Professional direttamente dal "Pianeta"

Gli stessi creatori di PIANETA AMIGA sono finalmente lieti di annunciare un'ulteriore iniziativa per la promozione della piattaforma Amiga:

E' nata finalmente

AMIGAPROFESSIONAL
Home Page: http://www.sigea.it/wg/

"Amiga Professional" e' un marchio ideato per designare un'azienda che ufficialmente vende Amiga e che crede fermamente in questa piattaforma.

"Amiga Professional" è dal 15 Dicembre 1997:

RIVENDITORE UFFICIALE :
AMIGA INTERNATIONAL,
MICRONIK,
CLASSX e NONSOLOSOFT

Partendo dalla considerazione che i prodotti Amiga debbano essere ESPOSTI alla luce del sole e non nascosti al grande pubblico, si capisce perché l'azienda tipo che decide di aderire alla linea "Amiga Professional", oltre ad effettuare vendita per corrispondenza, deve possedere una propria vetrina, un proprio show-room e del personale che sappia veramente cos'è Amiga.

Fra i primi risultati conseguiti dal nostro impegno di questi ultimi mesi vi è la rilevazione dell'azienda W.G.Computers di Empoli (FI) e la drastica conversione di questa ad azienda "Amiga Professional".

Un altro risultato che può confermare la nostra forte volontà a far trionfare Amiga è la creazione del bundle "AMIGA PROFESSIONAL 1200":

Un prezzo mai visto prima d'ora in qualsiasi listino mondiale, che ci permette di affermare che "da oggi il mancato acquisto di un Amiga non è più giustificabile con il costo troppo elevato":

Il primo punto vendita ufficialmente aderente alla linea "Amiga Professional" è:

W.G.Computers
Computers e accessori linea Amiga
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 EMPOLI FI
Tel.0571/711512
Fax:0571/530635
Em@il: wg@sigea.it

All'ombra del Vesuvio abbiamo incontrato Maurizio Marotta, uno dei più interessanti autori di computer grafica 2D, conosciuto per il suo misterioso pseudonimo (Tatlin) e soprattutto per le sue originali immagini realizzate con Amiga.

Intervista a Maurizio Marotta

*di **William Molducci** (will@sira.it)*

Dopo la sua partecipazione ad alcune conferenze, realizzate tramite E-mail per Enigma Amiga Run, chi vi scrive ha voluto incontrare Maurizio Marotta, con lo scopo di conoscere uno dei più interessanti autori italiani di grafica 2D, che utilizza Amiga, e anche per trascorrere qualche giorno a Napoli (per la precisione ad Ercolano e Pompei).

L'occasione era troppo ghiotta per farsela sfuggire, infatti, durante i tre giorni di permanenza abbiamo potuto osservare "dal vivo" come nascono le sue opere e in quale modo riesca ad ottenere ottimi risultati, pur disponendo di una configurazione "media" quale può considerarsi un A1200/030 con 6 Mbyte di Ram.

Nell'intervista abbiamo cercato di porre l'attenzione soprattutto sul lato artistico, senza per questo esimerci dall'affrontare le problematiche derivanti dalla situazione attuale di Amiga.



Maurizio Marotta, dopo aver lavorato per anni con DeLuxe Paint, ora utilizza quasi esclusivamente Personal Paint della Cloanto.

W. M. : Parlaci dei tuoi inizi, nel campo della grafica 2D, con Amiga

M. M. : Il passaggio dagli strumenti canonici del disegno al computer non è stato traumatico. Dove c'é una convenienza in termini espressivi e tecnici non vi è dolore. Amiga nel disegno per me è stato questo: la convenienza di poter sempre rifare ed ampliare. In tal senso il computer è veramente l'esaltazione del non-finito (o meglio del non mai terminato), è il giubileo delle varianti.

Ho cominciato con un A500 e DeLuxe Paint II a comporre uno slide-show che si intitolava "Red Story". Devo dire che la sorpresa fu constatare non tanto la facilità d'uso dell'Amiga, quanto quella di potere conservare con naturalezza uno stile che era già dei lavori a penna o a matita. Nel passaggio da uno strumento all'altro non c'era perdita proprio in questi termini. Ho fatto delle pic per la rivista Abnormalia di Alessandro Franceschi e qualcosa per Ron Fontaine del gruppo olandese UGA.

A quei tempi ebbi anche l'opportunità di disegnare un gioco per una software house italiana, ma il progetto non si realizzò perché avrei dovuto adottare un disegno in media risoluzione, con il quale si è "costretti" ad imitare eccessivamente la realtà e questo non è nelle mie capacità. Purtroppo è una cosa che non sono riuscito ad imparare e mi dispiace molto.

W. M. : Le tue produzioni sono un esempio di come si possa utilizzare, con buoni risultati, anche un computer "economico" quale il 1200, questa tua caratteristica nasce da un'esigenza artistica o da una costrizione tecnica?

M. M. : Da tutte e due, certamente. Le due cose, anzi, si fondono una nell'altra, io ho sempre lavorato con macchine base. Solo da poco ho un'espansione di memoria e siccome ho sempre prediletto le alte risoluzioni ho avuto sempre molta difficoltà ad usare tavolozze ricche. Questo limite si è rivelato, a pensarci bene, molto educativo. E' stato, infatti, sempre indispensabile basarsi su pochi colori e questo mi ha inevitabilmente obbligato a stare più attento al disegno puro, cioè alle forme, all'armonia tra le forme più che alla loro realistica definizione. Avere un limite è come essere su di un trampolino. Finito il trampolino sei costretto a fare il salto e in queste condizioni solitamente salti bene (inventi una figura particolare). Mi sono sempre sentito un tuffatore...

W. M. : Negli ultimi tempi molti autori hanno abbandonato l'Amiga e (guarda caso) alcuni di questi sono scomparsi dalla scena della computer grafica, così come alcune delle più importanti rassegne del settore. La tua "fedeltà" al nostro computer è dovuta ad una particolare passione o a cos'altro?

M.M. : Apri un capitolo doloroso. L'economicità dell'Amiga e le sue buone prestazioni hanno liberato un grande potenziale creativo che purtroppo si può spegnere davanti a sistemi più complessi e costosi. E' un po' quello che successe alla musica quando cominciarono a farla i cantautori. Tutti vi si potevano avvicinare, perché bastava conoscerne pochi accordi e si poteva essere scambiati per cantanti. Da quella semplicità creativa sono venute fuori si tante strimpellate notturne sulla spiaggia, che facevano veramente rabbrividire nonostante la clemenza della bella stagione, ma anche persone che hanno poi preso ad amare la musica, magari l'hanno studiata e sono diventati artisti veri e nuovi. Ma comunque da allora in poi la musica è diventata popolare, cioè raggiungibile. Per alcuni, dunque, la fine dell'esperienza creativa ha coinciso con la fine dell'uso di una macchina particolare come Amiga.

Per quanto riguarda la "fedeltà" ad Amiga, a livello personale risponderei immediatamente che per me la pigrizia è un elemento umano forte, che non crolla davanti a nessun megahertz... Ma non è solo questo. Sono vere almeno altre due cose; prima di tutto c'é il tempo dell'apprendimento e continuare ad usare la stessa macchina e un determinato software significa poterne approfondire la conoscenza, le possibilità nascoste, i segreti. Ti chiedo una cosa: di quanto sono cambiati

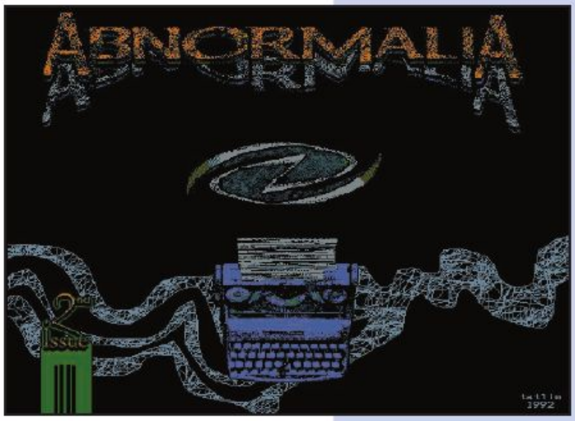
gli strumenti della pittura negli ultimi secoli? Direi poco. Direi che sarebbero potuti cambiare anche zero e avremmo ugualmente avuto tutta l'arte che abbiamo avuto: da Raffaello da Urbino alle tele informali di un Dova...
Ho paura che dietro queste macchine ci sia sempre un'industria che preme le nostre esigenze oltre le nostre reali necessità ed anche molto lontano dalle nostre possibilità. Il 1200 va benissimo per le mie, che sono quelle di un semplice amatore.
La seconda cosa di cui bisogna tenere conto è che Amiga è una piccola patria informatica, una fetta dell'immaginario collettivo con le sue manie, i suoi tic, le sue mitologie, le comuni attese disilluse, i protagonisti i Guru (e le guru...). Forse è un computer che, in quanto nato dalla Commodore, può essere definito un computer generazionale, l'abbecedario che Pinocchio porta con se (senza venderlo) anche quando sarà andato all'università. Ti dico questo: mi capita di vedere che certe comitive di ragazzi continuano ad incontrarsi e a vivere le loro migliori serate davanti a dei bar che hanno chiuso già da tempo. Amiga è un po' così, questo spazio antistante una saracinesca abbassata da cui sembrano provenire suoni di vita. E' difficile rinunciare a uno spazio di alto valore affettivo.

W. M. : Ironia, citazioni e soprattutto tecniche sempre diverse sono la base delle tue opere, quali sono gli stimoli che ti portano ad iniziare un nuovo lavoro?

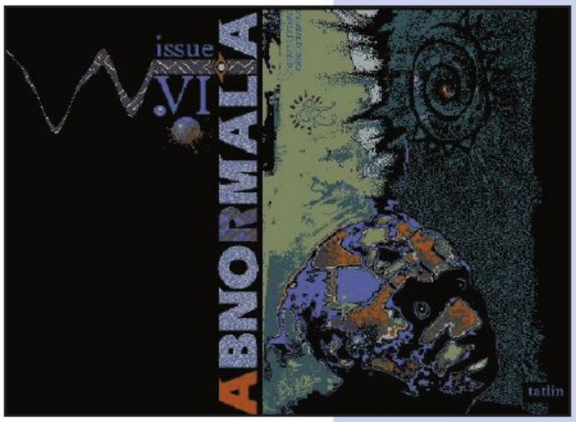
M. M. : Sai che se ti metti a fissare le macchie d'umido su un muro cominciano a comparire le figure, intere storie addirittura. Io disegno così, come se guardassi quel muro, come se lo schermo fosse ogni volta un cielo di nuvole da interpretare. Io creo una specie di macchia d'umido sul monitor usando solo due colori e l'effetto spray. Poi inizio a rigirare e a mescolare con l'effetto Smear piccole porzioni di disegno. Allora comincio a intravedere chiaramente qualcosa, la sagoma di qualcosa che può essere scontornata dal resto, isolata e salvata da quel caos. Poi, e in questo il computer è insuperabile, inizia l'accostamento di figure nate in momenti diversi, dietro stimoli differenti che devono convivere però, e allora bisogna dar loro un'armonia, farle coabitare. E' un collage in cui lo stimolo iniziale è indefinito, occasionale, ma il cui obiettivo chiaro è far stare le cose assieme, come se dovessi mettere pace tra persone che non sono andate troppo d'accordo. Credo che tutto ciò sia l'unica cosa veramente "artistica" che ha il mio lavoro.

W. M. : La tua formazione culturale non comprende soltanto il disegno, ma altre discipline artistiche, potresti indicarci alcuni dei maestri e degli autori che segui e che hanno influenzato le tue opere?

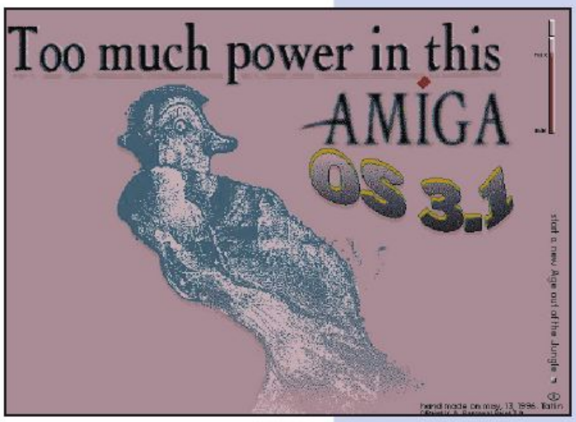
M. M. : Direi che vengo dalla parola, dalla letteratura. Dalle immagini della letteratura, dalla poesia. Ma ho sempre mescolato la cultura



Questa immagine è stata realizzata per la rivista su disk "Abnormalia" di Alessandro Franceschi.



Maurizio Marotta ci ha "regalato" la copertina di Abnormalia 6, che non fu mai realizzata perché chiuse con il numero 5.



Maurizo Marotta ci ha regalato questa "simpatica" immagine, apportando alcune modifiche...



Alcuni trucchi utilizzati da Marotta, per realizzare le sue immagini, sono svelati su 3000+ Computer Graphics, la directory Web a cui collabora da molti anni.



Un esempio di armonizzazione tra immagini astratte e figurate.

cosiddetta alta con quella bassa. Tratto con lo stesso riguardo Kafka e i disegnatori di graffiti metropolitani. Moebius e Simon Bisley, per me valgono quanto Ungaretti e gli scultori della Grecia antica perché li sento contemporanei del mio tempo interiore. Le graduatorie mi interessano poco. Si può apprendere da qualsiasi fonte. Ci sono momenti diversi nella vita in cui siamo pronti ad amare cose diverse e le influenze sono quindi molteplici, molto diversificate. Ma ultimamente sono affascinato dalle forme astratte, quelle materiche ed informali, così guardo molto le pitture contemporanee. Devo aggiungere che ci sono poi dei computerartists che prediligo e che vorrei citare: Lazur, Renderbrandt, Tornisiello ed Eva Fontana. Ma molti illustratori delle demo in circolazione sono veramente bravissimi e mi spiace non ricordarne tutti i nomi.

W. M. : Molti autori hanno abbandonato la grafica 2D, per dedicarsi alle realizzazione tridimensionali, tu invece questo passo non l'hai mai compiuto, si tratta di una scelta ben precisa o cos'altro?

M. M. : Sono stato condizionato dall'hardware sicuramente. Fare il 3D con un 1200 nudo e crudo sarebbe come sperimentare fino in fondo le proprie capacità di impotenza.
Ma c'é anche una scelta ben precisa che è dettata dal mio modo di disegnare che, come ho detto, è immediato, esige di vedere subito il risultato mentre lo si raggiunge. Non potrei fare nulla di "invisibile" e nel 3D c'é troppo progetto per la mia tecnica. Poi mi pare che in generale sia eccessivamente proiettato verso una imitazione della realtà che non mi interessa molto.

W. M. : Perché il tuo alias è Tatlin?

M. M. : Mi piaceva il suono della parola. Ma Tatlin è il cognome di un artista russo che operò nei primi decenni di questo secolo. E' quello che ha costruito il monumento all'Internazionale che sembra una specie di torre di Babele.

W. M. : L'ultima domanda non poteva che riguardare Internet. Pensi che per un autore sia un buon mezzo di divulgazione delle proprie opere?

M. M. : Indubbiamente Internet può molto. La divulgazione, la circolazione delle proprie opere è importante. Ma questo solo se poi si crea uno scambio di idee tra grafici, se c'é un confronto diretto. Internet può essere una grande piazza, ma ho orrore a pensare a una piazza dove le opere sono esposte, nessuno dice una parola e le mosche svolazzano indisturbate sulle croste. Un sito dedicato alla grafica deve essere uno strumento che anima dibattiti e discussioni, deve essere insomma animato sul serio. La questione è sempre come usi una cosa nuova, più che la cosa in sé.

Concludendo...

Si conclude qui il nostro incontro con Marotta, le cui opere sono disponibili anche sul volume 4 di Amy Resource e per chi dispone di un accesso Internet, nella sezione Art Gallery di 3000+ Computer Graphics:

http://www.cvc.fo.it/3000+/index. html

Negli ultimi anni l'autore campano (nativo di Salerno) ha partecipato con successo a numerose manifestazioni di computer grafica, tra cui segnaliamo i secondi posti ottenuti al Jazz Bit in Finlandia e al Pixel Art Expò '95 di Roma, restiamo quindi in attesa di ritrovarlo entro breve tempo in un'altra di queste rassegne, dove avrà il compito di far proseguire quello che possiamo definire il "mito" di Amiga.

Mips-A a Novara

Sabato 7 Marzo 1998 si terrà presso la sala congressi del Centro Sociale "Oasi Verde" di Novara, MIPS-A (Meeting Italiano Programmatori e Sviluppatori - Amiga). Sono invitati a partecipare alla manifestazione tutti coloro che usano Amiga come strumento di lavoro, svago e sviluppo. La manifestazione avrà carattere divulgativo ed educativo.

Contributi

Chiunque desiderasse contribuire attivamente a MIPS-A con un intervento, può farlo, sottoponendo agli organizzatori una proposta di intervento. La proposta deve essere redatta in un file di testo in formato ASCII o RTF e deve descrivere a grandi linee:
- Argomento dell'intervento
- Relazione sommaria di quello che verrà presentato
- Tempo richiesto per l'intervento
- Materiale hardware e software necessario per l'intervento

Le proposte di intervento devono essere spedite via posta o (preferibilmente) e-mail. E' possibile anche prendere accordi telefonici riguardo eventuali interventi.
Inviate le proposte a:

Fabio Rotondo
C.so Vercelli 9
28100 Novara

e-mail:fsoft@intercom.it
Tel. : (casa) 0321 - 459676
(uff.) 0321 - 424272
(GSM) 0338 - 7336477

Nota: le proposte di intervento devono essere presentate entro e non oltre il 25 gennaio 1998.

Modalità di Iscrizione

La quota di iscrizione per la partecipazione al MIPS-A è: Lire 40.000 per tutti coloro che si iscriveranno entro il 31/12/1997. Lire 60.000 per tutti coloro che si iscriveranno dopo il 31/12/1997 (fa fede il timbro postale o la data del bonifico bancario).

L'iscrizione comprende:

- Partecipazione alla conferenza
- Buono mensa
- Materiale atti della conferenza

Se siete alla ricerca di Enciclopedie interattive non perdetevi quella della Epic, per gli appassionati di Animazioni parleremo di Animatic, si conclude il nostro special sui CD che girano con ShapeShifter.

Enciclopedie al laser

di **William Molducci** (will@sira.it)

Il menu di questo mese è particolarmente ricco, grazie soprattutto a "The Epic Interactive Encyclopedia 1997", il Cd-Rom della software house inglese Epic, che ha rinverdito i fasti delle produzioni per CDTV, con in più il supporto dei 256 colori. L'edizione di cui ci occupiamo è quella aggiornata al 1997, che aggiorna quindi la precedente. L'opera propone 16.000 soggetti, oltre 3.000 immagini a colori e in bianco e nero, 200 filmati, un nuovo e potente motore di ricerca, tour guidato, controlli di animazione, zoom ed altre importanti funzioni, la lingua supportata è l'Inglese. Per l'installazione viene richiesto 1 MByte di spazio libero sull'hard disk, inoltre, il CD è predisposto per girare anche su sistemi con soli 2 MByte di Ram e con il CD32. Uno dei maggiori inconvenienti di queste produzioni consiste nel fatto che diventano facilmente obsolete e comunque l'interattività non va oltre ad una serie di selezioni di pulsanti o movimenti del mouse, per risolvere questi problemi la Epic si è mossa in due direzioni, la prima consiste in una serie di disk di aggiornamento, reperibili su Internet (ftp:// globalnet.co.uk/pub/epic/) o tramite fax +44(0)17.93.51.41.78, la seconda risulta molto più ghiotta e personalizzata e si realizza con "The Creator", un programma inserito all'interno del CD. Questo software consente agli utenti di creare nuovi soggetti per l'Enciclopedia, e, nel caso fossero ritenuti interessanti dalla Epic, di ricevere un compenso di 20 sterline. "The Creator" è di facile ed intuitivo utilizzo e si divide in cinque moduli: main screen, infotext, sample, pictures e anim, con i quali si possono sviluppare i soggetti desiderati. E' consentito utilizzare anche editor esterni per i testi ed è presente un help on line. Per inserirli nell'Enciclopedia si deve selezionare il pulsante "Export subject", va segnalato comunque che, trattandosi di una versione beta, si può occasionalmente incorrere in qualche inconveniente. Prima di entrare nel vivo della consultazione, vi segnaliamo un altro prodotto della software house inglese, si tratta di "Encyclopedia of the Paranormal", realizzato con la stessa tecnica, ma dedicato a UFO, mostri e fantasmi.

Apriamo l'Enciclopedia

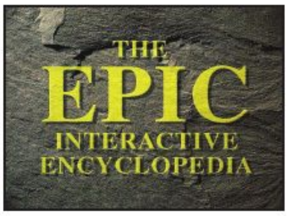
La prima schermata propone cinque diversi itinerari: Encyclopedia, Explorapedia, Tour guidato, Europedia 97 e Credits, questi ultimi ve li consigliamo, come esempio di realizzazione di titoli con Scala Multimedia. Il Tour guidato consente all'utente di apprendere velocemente le modalità d'uso, tramite il cicerone di turno, rappresentato da uno speaker, che ha il pregio di avere una buona pronuncia e il difetto di conoscere soltanto la lingua inglese. Europedia 97 è una sezione dedicata alla presentazione delle nazioni europee, di cui vengono mostrate notizie di tipo generale e artistico, non manca la classica bandiera, che una volta seleziona consente di ascoltare l'inno nazionale; altre informazioni riguardano l'estensione territoriale, il nome della capitale, la religione e la moneta, per quanto riguarda l'Italia abbiamo notato, con stupore, che la lingua ufficiale, dopo l'italiano, risulta il tedesco. Per uscire da questa sezione si deve cliccare il tasto sinistro del mouse, nell'angolo sinistro della parte superiore dello schermo, dove è presente un pulsante, in verità quasi invisibile. In Explorapedia si può interagire con diverse ambientazioni, tra cui segnaliamo automezzi ed aerei, jurassic, elettronica, strumenti di lavoro, fantascienza e paranormale, computer, strumenti musicali, giochi e arredamento. Questa parte risulta divertente e piena di citazioni, infatti, ogni qualvolta ci si imbatte in un computer viene mostrato uno dei tanti modelli Amiga, lo stesso dicasi con le consolle (CD32) e gli accessori. L'ambiente è rappresentato da un'animazione interattiva, in cui i soggetti, una volta selezionati, si muovono, parlano e suonano, questo pretesto, che possiamo definire di tipo "narrativo", ha lo scopo di far accedere l'utente all'Enciclopedia, in un modo abbastanza inusuale. L'ironia è una gran bella dote, e ci fa piacere che non manchi neppure in questi prodotti, se ne volete un esempio provate a selezionare il PC con il logo di Windows, all'interno dell'ambientazione informatica, se invece siete persone serie e non amate gli scherzi procedete con la postazione basata su A1200.

Entriamo ora nel cuore dell'opera e la prima voce che attiviamo è proprio il termine "Amiga", immediatamente nel riquadro centrale viene mostrata l'immagine di un A1200 che fulmina (nel senso buono) un giovane utente (per nulla indispettito), nella parte riservata al testo viene evidenziato lo straordinario successo che la macchina di casa Commodore ebbe nei primi anni della sua commercializzazione, tanto da essere dichiarato per ben quattro anni consecutivi il

About Epic Interactive Encyclopedia

Nome prodotto: Epic Interactive Encyclopedia

Prodotto da:
Epic Marketing
43 Akers Way
Swindon, Wiltshire
SN2 2NF, UK



Disponibile presso:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.23.7
E-Mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: n.d.

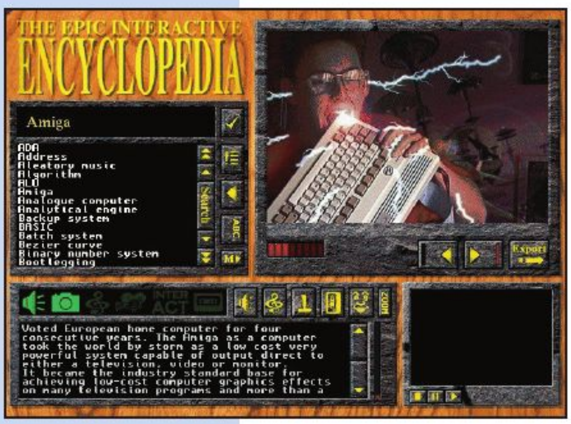
Configurazione richiesta: Amiga 1200, 4000 o CD32, CD-Rom 2x o superiore.

A favore:
16.000 voci, 3.000 immagini, 200 filmati e possibilità di creare nuove schede.

Contro:
Viene supportata soltanto la lingua inglese.



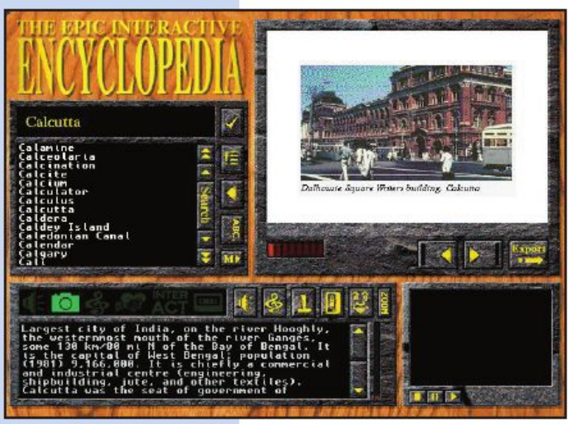
Dopo molto tempo è stata realizzata un'Enciclopedia multimediale per Amiga.



L'interfaccia grafica si rivela funzionale e di semplice utilizzo.



La sezione "Europedia" contiene dati di carattere generale sulle singole nazioni, premendo il tasto sinistro del mouse sulla bandiera, viene eseguito l'inno nazionale.



Epic Encyclopedia contiene oltre 3000 immagini a colori e in bianco e nero.

migliore computer dell'anno, in Europa. Non manca la lista completa dei modelli prodotti, la citazione del fallimento della casa madre e la successiva acquisizione da parte di Escom (tempi tristi) ed infine il ventilato acquisto da parte di Viscorp e QuickPak (tempi bui). Il materiale multimediale di supporto consiste in alcune immagini, (A3000 e A3000T) e commento parlato, utilizzando l'opzione di zoom si possono visualizzare a tutto schermo sia le picture che il testo. Le operazioni di export riguardano sia il salvataggio di testi ed immagini su disco, che la stampa.

Per continuare la consultazione si deve agire all'interno del riquadro posto in alto alla sinistra dello schermo, dove appaiono i diversi lemmi, suddivisi per ordine alfabetico. A questo punto si può agire in diversi modi, una delle prime operazioni da effettuare è quella della creazione di una Hotlist, ovvero una serie di termini selezionati, che vengono registrati in un apposito file e poi comodamente utilizzati nel momento in cui necessitano. L'Hotlist può essere successivamente modificata, con l'inserimento di nuovi soggetti o l'esclusione di quelli ritenuti meno interessanti, inoltre, si possono creare diverse liste, senza alcun limite. Questa funzione ci è sembrata particolarmente interessante, sia per impostare specifiche ricerche, sia per lo scambio con altri utenti, i quali possono inserire nell'hard disk liste preparate da amici e conoscenti.

Per modificare l'ordine alfabetico e quindi scegliere una nuova lettera, si deve premere il pulsante, con sopra riportate la scritta "ABC", posto vicino al riquadro dei lemmi, mentre per ricerche più specifiche ci si deve avvalere del tasto "Search" e agire all'interno dell'apposito requester grafico. Questo propone diverse soluzioni quali: ricerca per esattezza di termine, scansione approfondita e nuova ricerca.

In presenza di contributi multimediali vengono evidenziate eloquenti icone quali: l'altoparlante per il suono, una macchina fotografica per le immagini, la chiave di violino per la musica, il proiettore per i filmati, l'audiocassetta per gli effetti sonori e il pulsante "InterAct" per le interazioni, in quest'ultimo caso si deve successivamente selezionare l'icona Joystick. Per la visualizzazione dei filmati è reso disponibile un piccolo monitor, rappresentato graficamente nella parte bassa alla destra dello schermo, con tanto di pulsanti di avvio, stop e pausa. Uno delle voci maggiormente trattate è proprio quella dei computer, infatti, sono previste diverse specifiche quali game (qui trovate anche le iterazioni), art (con alcune immagini e filmati di computer art), home, simulazione e generation, ovvero la storia dell'evoluzione a partire dal 1940. Naturalmente il materiale fotografico si basa sui modelli Amiga, e di questo non possiamo che esserne soddisfatti. l'Enciclopedia è stata realizzata in Inghilterra, ma al nostro paese viene riservata una particolare attenzione, soprattutto dal punto di vista artistico, storico e culturale. Ecco quindi che località quali Cassino, le colline romane, le regioni, città d'arte quali Firenze e Roma, oltre ai maggiori artisti del nostro Rinascimento, sono oggetto di dettagliate schede e materiale grafico di supporto.

Considerazioni

E' passato molto tempo da quando abbiamo recensito l'ultima Enciclopedia per Amiga, una mancanza che da più parti ci veniva fatta notare e che portava a rimpiangere i tempi del CDTV, quando questi prodotti erano all'ordine del giorno. La Epic è venuta quindi incontro ad una reale esigenza degli utenti, fornendo un CD ben realizzato e con alcune soluzioni tecniche, non presenti neppure nei prodotti di altre board. Il materiale di supporto si è dimostrato di buon livello, in modo

particolare le immagini e le animazioni, il limite rimane quello della lingua, infatti "The Epic Interactive Encyclopedia" è interamente in inglese, anche se abbiamo notato una certa semplicità di linguaggio, che potrebbe aiutare chi ha solo una conoscenza scolastica di questo idioma. Il programma di gestione non ha presentato particolari problemi, tranne per qualche blocco causato da manovre non corrette, come ad esempio avviare una ricerca, senza avere inserito alcun termine. L'ultima considerazione riguarda la possibilità di personalizzare l'Enciclopedia, che può, in un certo senso, modificarne in parte lo scopo, permettendo di creare un data base personale, con tanto di appunti, immagini, animazioni e quant'altro si ritenga utile.

Animatic

Continuiamo la nostra rubrica con un CD interamente dedicato alle animazioni e proposto per numerose board, tra cui non poteva mancare Amiga. Le richieste minime di sistema sono contenute e vengono supportate le schede grafiche, Picasso, Retina e Merlin, oltre ai chipset ECS e AGA. Tramite il programma "MainActor", inserito nel CD, è anche possibile visualizzare le animazioni in formato FLI, disposte all'interno dell'omonima directory, ed eventualmente procedere alla loro conversione in IFF-Anim.

Animiamoci

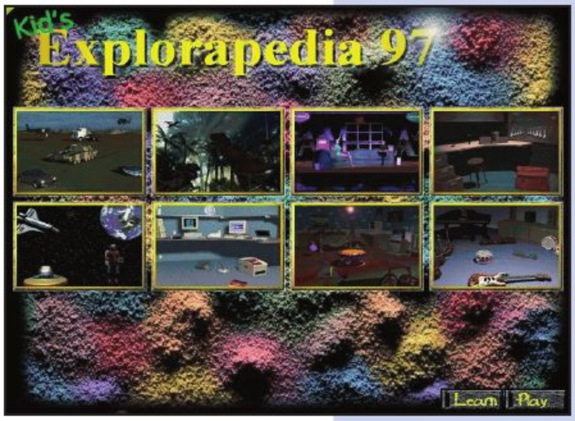
La selezione effettuata da Mirko Geuther si basa in gran parte sulle opere di Eric Schwartz, tra cui citiamo Walker, Quality Time, Juggette, Juggler Junior, Anti-Lemmin (una parodia dell'omonimo game), Aggressor, A day at the beach (da non perdere), Terminal, Stealth Bomeber e Pogo. La seconda area, denominata "AGATRON", contiene animazioni di genere spaziale, purtroppo non tutte risultano essere di ottima qualità, ma tra le tante vi segnaliamo quelle della serie di Guerre Stellari, Star Trek e Tron. I file in formato FLI sono ben 223, ma si rivelano quasi tutti datati e poco interessanti, anche perché realizzati con altre piattaforme.
La documentazione ci è sembrata di buon livello e disponibile, oltre che in tedesco, anche in lingua inglese, per le animazioni, che lo richiedono, è predisposto l'indispensabile assign.

Appunti

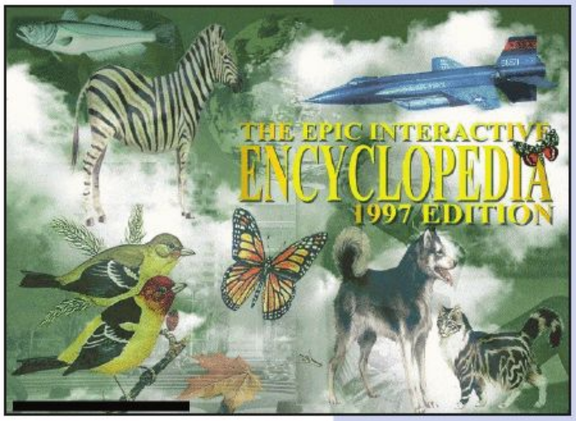
La chicca di questa compilation è rappresentata dalle opere di Eric Schwartz, di cui è comunque reperibile un CD Rom, interamente dedicato a lui e di cui vi parleremo il prossimo mese. L'ultima considerazione riguarda la questione del multiplatform, che si risolve a tutto vantaggio di Amiga, infatti, la nostra piattaforma, oltre a gestire i formati proprietari, riesce facilmente a supportare anche gli altri, ovvero tutto il materiale inserito nel CD.

Speciale Shapeshifter (II parte)

Concludiamo il nostro speciale dedicato ai CD Rom per Macintosh, che possono girare degnamente anche su di un Amiga di media configurazione, grazie a Shapeshifter, segnalandovi "Dal Big Bang ... all'uomo", che tra i requisiti indispensabili comprende System 6.0.7 (vi ricordiamo che la Apple distribuisce liberamente la versione 7.0.1, inserita anche in alcuni Cd Rom allegati alla nostra rivista), processore 68020 e 8 Mbyte di Ram. I contenuti dell'opera si sviluppano sul tema dell'evoluzione dell'uomo, narrato attraverso sei diversi per-



La sezione "Explorame dia" propone numerosi ambienti in cui si puo interagire, tramite la selezione di oggetti animati.



L'aggiorna mento della Epic Encyclope dia è garantito da una serie di disk e dalla possibilità di realizzare nuove schede.

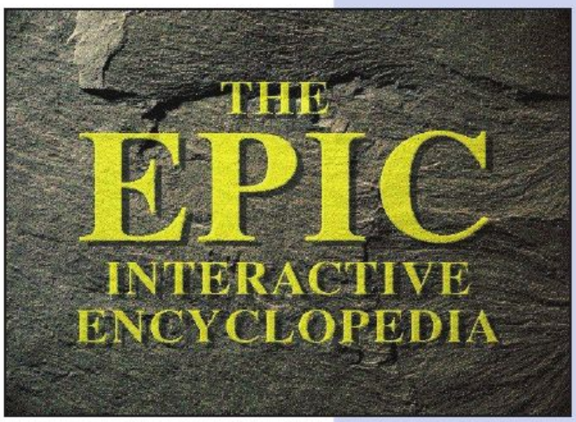
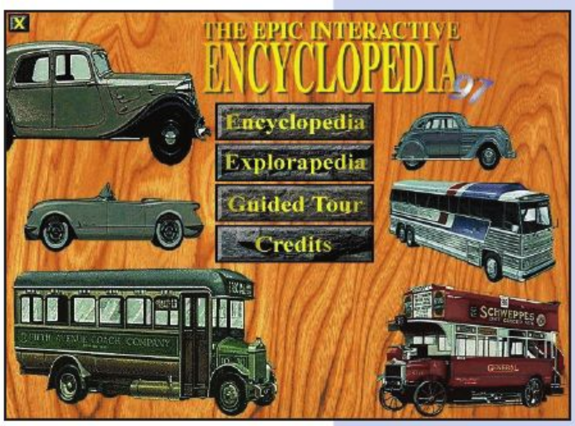


Immagine della copertina del CD "Epic Interactive Encyclope dia".



Per apprendere velocemente le modalità operative, vi consigliamo di selezionare il tour guidato.

corsi (la terra, le piante, l'uomo, l'universo, la vita e gli animali), il supporto multimediale è composto da oltre 600 schede illustrate, 50 animazioni, alcune di queste sono ricostruzioni 3D, inoltre, non manca un ricco e completo sistema diacronico-sincronico, indispensabile per rapide consultazioni. Di rilievo anche l'apparato ipertestuale, utile per connettere le varie parti dell'opera, e la funzione di ricerca delle parole in modalità full text. Dopo avere scelto uno dei sei diversi percorsi, si accede ad una successiva sezione che presenta tre diverse opzioni: Capitoli, Tavole e Tunnel del tempo. Con la prima si possono conoscere i temi che fanno parte dell'argomento, avvalendosi del solo modo testuale (il più veloce), nel caso dell'Universo, sono proposti argomenti quali: il nostro universo, concezioni antiche, strane macchine del tempo, la teoria dell'espansione, il tunnel del tempo, la forza della natura, la vita delle stelle, il futuro dell'universo, eccetera. Le tavole propongono una serie di contributi grafici (filmati, disegni, dipinti, fotografie a colori e diagrammi) attinenti la tematica esposta nel capitolo corrispondente, mentre il Tunnel del tempo non è altro che una tavola sintetica dei vari stadi evolutivi. L'accesso di tipo testuale si rivela veloce e senza alcun inconveniente, come già accennato sono presenti anche i collegamenti ipertestuali, riconoscibili dall'evidenza colorata. Per spostarsi da una schermata all'altra, all'interno dello stesso testo, si può utilizzare un apposito pulsante, lo stesso dicasi per il percorso a ritroso e l'accesso al glossario. Tutte le operazioni di navigazione sono illustrate nel manuale inserito all'interno della confezione, naturalmente in lingua italiana. Dalla barra menu sono attivabili numerosi comandi quali la stampa dell'indice del volume (lista di tutti i capitoli e degli argomenti), il marcamento dei capitoli più interessanti, ricerca effettuata per parola o frase, elenco delle animazioni e percorso storico, quest'ultimo estremamente utile in quanto consente di ritornare facilmente sui passi compiuti. Anche l'opzione "Tavole" (quella dei supporti multimediali) è accessibile ad una velocità che possiamo definire accettabile, la grafica utilizzata si è rivelata gradevole e di buon impatto. Le varie sezioni dell'opera mostrano l'evoluzione dell'uomo e le modifiche dell'ambiente (piante ed animali) in cui i suoi simili andranno a vivere, partendo dall'Hanilis all'Eerectus, da questi al Sapiens arcaico, a quello di Neanderthal, al Sapiens sapiens. In sintesi questo è il contenuto di "Dal Big Bang... all'uomo", un'avventura raccontata con l'aiuto di studiosi di Scienze Naturali e Preistoriche. Per darvi un esempio dello stile utilizzato per ogni singolo argomento, vi segnaliamo, nella parte riservata agli animali, un interessante tema riguardante l'Oceano Primordiale, che trae le sue origini dalla scoperta di alcune meduse fossili, che fece un geologo nel 1947, sulle colline di Ediacara, nei Flinders Ranges dell'Australia Meridionale. Questi esseri abitavano i bassi fondali costieri di tutti gli oceani, alcuni vivevano fissi sul fondo, altri strisciavano nel fango o fluttuavano liberamente nell'acqua, altri ancora erano capaci di nuotare. Questa in sintesi è una piccola parte di una scheda, che contiene collegamenti con altri parti dello stesso capitolo, la visualizzazione di alcune tavole ed un filmato, in formato QuickTime, comprensivo quindi anche del commento sonoro, che purtroppo (sempre nella nostra configurazione) procede a scatti. Per ovviare in parte a questo inconveniente vi consigliamo di deselezionare l'audio, in modo da vedere senza problemi il filmato o lo slide show.

About Animatic

Nome prodotto: Animatic

Prodotto da:
Stefan Schulwitz & Mirko Geuther.

Disponibile presso:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.23.7
E-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: Lire 5.000.

Configurazione richiesta:
Qualsiasi modello Amiga e almeno 4 Mbyte di RAM per le animazioni di Eric Schwartz.

A favore:
Animazioni di Eric Schwartz.

Contro:
Il restante materiale non è di buona qualità.

About Dal Big Bang... all'uomo

Nome prodotto: Dal Big Bang... all'uomo

Prodotto da:
ARS media/Jaca Books
Via Gioberti, 7
20123 Milano

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.38.8/66.45.3
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: 99.000 lire.

Configurazione richiesta:
Shapeshifter, System 6.0.7 o successivo, processore 68020 o superiore, CD ROM 2x e 8 Mbyte di RAM.

A favore:
Immagini, suoni, animazioni e buona velocità di esecuzione.

Contro:
Se non si possiede una scheda grafica si riscontrano problemi con le animazioni.

Appunti

L'opera dedicata all'evoluzione dell'uomo si è rivelata interessante, indicata soprattutto per gli studenti delle scuole elementari e medie. I contributi grafici risultano di buon livello e numerosi. Come già accennato, con il nostro A4000/04 e senza scheda grafica, abbiamo incontrato problemi con le animazioni, il che non ha comunque pregiudicato una soddisfacente navigazione generale. Per quanto riguarda la parte testuale, nella ricerca di parole e frasi non abbiamo riscontrato particolari inconvenienti.

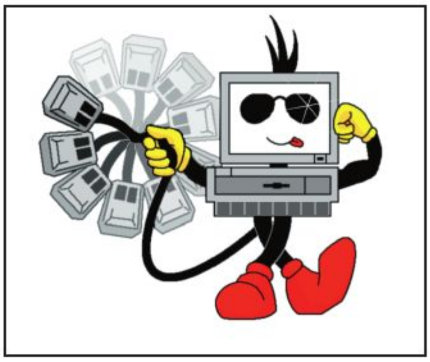
Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Siete ancora alle prese con panettoni e champagne? Beh, mollate tutto e concentratevi nella lettura, perché questo mese vi presentiamo "er mejo" della produzione ludica per Amiga che tra poco raggiungerà i nostri lettori CD.

Myst

Come non partire dal gioco-evento dell'anno? Gli amici della Click BOOM mi hanno fatto pervenire una beta quasi completa del gioco e devo ammettere che la mia povera mascella si è slogata già alle prime animazioni, ma procediamo con ordine. Pochi giorni fa alla mia porta ha bussato un corriere internazionale che ha consegnato nelle mani di mia madre (io ero leggermente impegnato in quel di Feltre nella mia bella fureria!) un misterioso "pacchetto per Amiga", appena sono ritornato a casa ho buttato l'occhio sullo strano pacchetto scorgendo l'indirizzo del mittente PXL Computers, Canada! Da quel momento, dopo aver disintegrato il pacchetto, mi sono rintanato nel mio antro ed è stato un susseguirsi di emozioni. A dire il vero le prime emozioni sono state negative visto che l'installer non funziona (é una beta) ed ho dovuto fare tutto a mano, ma poi si sono spalancate le porte del magico mondo di Myst. Il gioco si apre con una serie di animazioni di grande impatto accompagnate da una musica molto evocativa, poi si viene subito catapultati nell'azione. Come ben saprete tutta l'azione si svolge su stupende schermate semi-statiche (c'é qualche elemento animato in giro) realizzate con potenti programmi di rendering, dove tramite l'utilizzo del mouse possiamo compiere tutte le azioni che vogliamo (meglio dire che sono consentite) con estrema semplicità. Principalmente il gioco si riassume nella risoluzione di alcuni enigmi che permettono di proseguire nell'esplorazione dell'isola. L'impatto è semplicemente sconvolgente, soprattutto quando si incappa in una delle numerose scene animate che sono veramente di ottima fattura. Il lato grafico, come avrete già avuto modo di intuire è eccezionale, le varie schermate sono realizzate ottimamente con un sapiente uso dei programmi di rendering, i vari filmati sono molto curati e anche la recitazione degli attori mi è parsa molto convincente. Il sonoro è assolutamente eccezionale con stupende musiche che accompagnano incessantemente l'azione e con ottimi effetti sonori oltre al parlato digitalizzato (purtroppo in inglese). Bisogna segnalare che è stato implementato il supporto per AHI che permette di sfruttare appieno oltre a Paula anche tutte le schede audio per Amy. La giocabilità mi pare su livelli elevati così come la



longevità, certamente a molti potrà sembrare frustrante dover vagare per schermate statiche alla ricerca di enigmi da risolvere, ma è l'atmosfera il vero punto di forza del gioco e se uno si fa rapire dal mondo di Myst difficilmente ne uscirà prima della fine del gioco. Dal lato tecnico oltre all'annunciato supporto per PowerPC e CyberGFX (non implementati nella versione demo) è da segnalare come il gioco funzioni egregiamente su un normale A1200 con Blizzard 1230/50 e 4Mb di Fast, alcune animazioni sono un po' scattose (é stato utilizzato il formato QuickTime) ma ho avuto modo di vedere che con un lettore CD veloce (oltre i 4x) il tutto scorre molto fluidamente. Altra piccola chicca da segnalare è che il gioco è identico alla controparte PC/Mac solo che funziona in Multitasking! Altra piccola vittoria della nostra vecchia scarcassona che continua a dare grandi pugni nello stomaco ai suoi blasonato concorrenti ogni volta che le è data l'occasione. Myst è ormai alle porte (quando leggerete questo articolo sarà già nei negozi) quindi scaldate i vostri lettori CD e preparatevi tonnellate di caffè, perché prima della fine del gioco sarà difficile trovare il tempo per altro (anche per dormire).

Gloom 3

La saga dei cloni di Doom non accenna ad esaurirsi e così oltre a Genetic Species e Brain Killer anche il "padre di tutti i cloni di Doom" per Amiga ritorna a farsi vivo con una nuova versione su CD che sembra molto interessante. In Gloom 3 troveremo lo stesso engine di Gloom Deluxe (quindi 1x1 a tutto schermo sino a risoluzioni da panico come la 1280x512) che però è stato migliorato per l'occasione con l'introduzione di molti più colori su schermo e di un notevole incremento di velocità delle routine. Il gioco resterà ovviamente invariato (come si dice squadra che vince...) con il solito gran numero di nemici da blastare e i livelli per l'occasione ancora più vasti e vari. Alla fin fine questo Gloom 3 non introduce grandi cambiamenti, però è certamente la giocabilità il suo punto di forza rendendolo probabilmente il più divertente clone di Doom mai realizzato. La longevità è sicuramente maggiore rispetto ai precedenti episodi visto il grandissimo numero di livelli presenti sul CD. Come accennavo prima sia grafica che sonoro non hanno avuto grandi miglioramenti, anche se sinceramente non se ne sentiva il bisogno. Sono da segnalare nuove ambientazioni che andranno ad aggiungersi a quelle del classico Gloom Deluxe. Il gioco richiederà un Amiga qualsiasi (anche non AGA) con almeno 2Mb di Ram, HD e lettore CD. Da segnalare anche l'ampia configurabilità che permette di utilizzare al meglio Gloom con qualsiasi (più o meno) configurazione a partire dal 1200 inespanso sino al 4000 con scheda grafica e 060. Il gioco dovrebbe essere ormai alle porte quando leggerete questo articolo, aspettatevi dunque una recensione al più presto.

Street Racers

Direttamente da Playstation la Guildhall è orgogliosa di presentare la versione Amiga di uno tra i giochi più divertenti della scorsa stagione. Street Racers è un clone di Mario Kart (o di Extreme Racing se preferite) in cui dovremo impersonare tutta una serie di personaggi fumettosi che devono affrontarsi senza esclusione di colpi su una moltitudine di tracciati visti in 3D, come in Extreme Racing. Il gioco è molto semplice visto che si tratta della solita gara automobilistica, a movimentare l'azione ci pensano le varie armi che potremo utilizzare (diverse per ogni personaggio) che permettono di fare le solite carognate che tanto divertono tutti noi videogiocatori. A dire il vero il tutto mi ricorda il mitico Wacky Racers quel grandissimo cartone animato dove Dick Dastardly (si scriveva così? Boh...) e Muttley cercavano con le armi più improbabili di vincere la gara. La giocabi-

lità, dal demo che ho avuto modo di vedere, è molto alta, forse non ai livelli di Mario Kart o Extreme Racing però c'é da divertirsi comunque. La grafica è discreta con un buon uso delle sfumature e delle buone animazioni, il lato sonoro poteva essere più curato ma per un gioco di guida non è certamente fondamentale. Il gioco non ha pretese hardware elevate, visto che basta un normale A1200 inespanso per far funzionare al meglio il gioco, questo dipende anche dalla tecnica utilizzata per visualizzare la pista, un misto tra le routine di texture mapping di Extreme Racing e la classica visuale alla Lotus che comunque funziona molto bene. Il gioco sarà distribuito su CD, anche in questo caso aspettatevi una recensione al più presto visto che la data di uscita era Dicembre.

Sixth Sense Investigations

Ormai dovremmo esserci, il gioco dei CineTECH dovrebbe essere finalmente tra noi. Sto parlando ovviamente di questa interessante avventura grafica il cui engine era stato presentato ad IPISA l'anno scorso e che subito aveva raccolto molti consensi. In questi ultimi mesi il lavoro è progredito alacremente e, come dicevo prima, dovremmo ormai esserci. In questo periodo si è provveduto a disegnare tutte le locazioni del gioco che saranno più di 30, tutte le animazioni (oltre a quelle dei personaggi anche quelle che accompagneranno l'azione come intramezzi)ed a perfezionare la storia e tutte le caratteristiche del gioco. Sui nostri monitor avremo così modo di vedere un'avventura stile Lucas con parser molto simile al mitico SCUMM di Monkey Island, una bella grafica in 256 colori a 50 fotogrammi al secondo (anche se devo ammettere che il design di alcuni personaggi mi lascia un po' perplesso, anche se sono animati in maniera egregia). Dal lato sonoro avremo invece ben 20 tracce audio che seguiranno l'azione oltre ai soliti effetti sonori. I dialoghi saranno interamente parlati con il supporto per il multilingue, tra cui compare anche l'italiano (visto che i programmatori sono italiani sarebbe stato strano il contrario). Per quanto riguarda i dialoghi, da sempre parte fondamentale di ogni avventura, i programmatori promettono una notevole profondità che permetterà una migliore immersione nell'atmosfera di gioco (speriamo non siano troppo noiosi) con vari spunti umoristici. Per quanto riguarda la storia non volendo in questa sede dilungarmi troppo (ne parleremo durante la recensione), vi basti sapere che per portare a termine Sixth Sense vi serviranno almeno due mesi di gioco (almeno così dichiarano i programmatori) visto che gli enigmi sono stati calibrati in modo da offrire una sfida sempre interessante ma anche complessa e duratura. Se quindi dal lato della longevità non dovremo preoccuparci, la giocabilità andrà valutata con calma in sede di recensione visto che i demo che abbiamo visto ci sono parsi ancora troppo limitati per un giudizio finale che comunque per ora è ampiamente positivo. Il gioco sarà disponibile a breve pubblicato dalla Islona e richiederà un semplice A1200 (o CD 32) con lettore CD per funzionare.

Phoenix

Piccolo accenno anche per questo giocone stile Wing Commander che presto raggiungerà i nostri computer. La Islona infatti si è accaparrata i diritti di distribuzione e presto avremo modo di valutare direttamente se alle stupende immagini statiche che abbiamo visto seguirà un



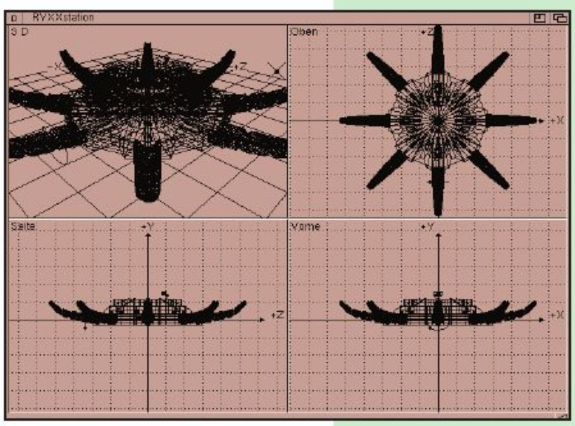
Myst in tutto il suo spendore...



All'interno della caverna troveremo uno tra i primi sotto giochi.



Sixth Sense Investigations ha uno stile grafico molto colorato e fumettoso.



Cinema 4D alle prese con il progetto di una delle astronavi di Phoenix.

Ecco il risultato finale, una stupenda schermata statica, che farà da contorno all'azione...



Pinball Brain Damage, bello eh?



gioco altrettanto bello. Come dicevo in apertura, Phoenix sarà una simulazione di volo spaziale nel più classico stile Wing Commander. La grafica statica è stata realizzata con Cinema 4D e Personal Paint creando un misto molto interessante tra rendering e disegno bidimensionale. Il gioco vero e proprio sarà in 3D texture mapping e avrà uno svolgimento molto simile al classico della Origin. I programmatori hanno annunciato che saranno presenti anche elementi adventure con la possibilità di dialogare con gli abitanti delle basi spaziali e con una trama che si dipanerà attraverso intrighi e cospirazioni. Il gioco sarà su CD e presenterà tutta una serie di animazioni in FMV ad accompagnare l'azione. Dal lato sonoro non abbiamo ancora potuto sentire niente, così come non possiamo ancora sbilanciarci su giocabilità e longevità visto che tutto quello che abbiamo in mano sono una serie di immagini statiche. Il gioco sarà completato entro i primi mesi del 1998 e distribuito su CD dalla Islona. A breve dovrebbe vedere la luce un demo giocabile, restate sintonizzati per altre notizie.

Pinball Brain Damage

Breve accenno anche per questo interessantissimo simulatore di flipper che presto vedrà la luce sotto etichetta Islona. In Pinball Brain Damage avremo modo di ritrovare tutte le caratteristiche dei grandi classici del genere (come Pinball Illusions) come multiball con sino a 3 palline in contemporanea, tavoli disegnati a 256 e animazioni nel "display a led" posto in cima allo schermo. Oltre a questa caratteristiche avremo modo di utilizzare l'hi-res e il super-hires sia nel multiball che durante il normale svolgersi della partita, i tavoli presenteranno alcuni elementi animati come un cannoncino che sparerà le palline ecc... Il movimento della pallina sarà molto curato e oltre a questo i tavoli presenteranno ben 8 differenti materiali su cui la pallina avrà diversi comportamenti, vedremo come funzionerà la cosa. Il gioco richiederà un normale A1200 per funzionare e saranno disponibili sia la versione su floppy (3 non installabili su HD) che quella sempre su floppy però installabile su HD che presenterà in più varie animazioni di contorno. Il gioco sarà pubblicato entro i primi mesi dell'anno prossimo.

News

Un paio di news anche questo mese sebbene sia in pauroso ritardo. Prima di tutto vi segnalo l'accordo tra Epic e Amiga International per la produzione di una serie di CD-Rom chiamata "Classic Amiga Games" che conterranno vecchi classici, per ora non si sa molto di questa operazione comunque vedremo di indagare. Altra notizia è la presentazione di Quake ad IPISA, purtroppo non ho potuto presenziare personalmente ma da quello che mi è stato riferito la Haage&Partners ha proposto ad un pubblico estasiato una versione preliminare della conversione del capolavoro degli Id che girava a pieno schermo in alta risoluzione in multitasking a 50fps su un Amiga equipaggiato con scheda Power UP (una "semplice" 603 cioè il modello base), si è rischiato l'infarto quando poi i simpatici tedeschi hanno fatto partire 3 Quake in simultanea sullo schermo del Workbench più il quarto che girava su uno schermo a parte e il tutto continuava a girare senza problemi. La versione demo era programmata dai geniacci della Click BOOM così pare che le voci che davano per certa la loro conversione di Quake siano parzialmente confermate. Dico parzialmente perché una portavoce della casa canadese mi ha confermato in questi giorni che le trattative sono ancora in corso con gli Id quindi la conversione non è ancora certa. Vedremo in seguito gli sviluppi.

Conclusioni

Per ora vi lascio visto che sono di fretta e devo ancora scrivere le recensioni (la dead line è domani!), ci vediamo in qualche altra parte della rivista...

Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Cominciano finalmente ad arrivare le vostre lettere con i trucchi, un grazie quindi a tutti coloro che si sono "sbattuti" per inviarci qualche gabolina furbetta, ma tutti gli altri dove sono? Datevi da fare perché io aspetto con ansia...

Sim City 2000

Il buon Emiliano Cavicchioli ci ha spedito questo trucchetto furbo per il classico della Maxis, seguendo le sue indicazioni ci troveremo con un extra a fine anno di ben 1.4 milioni! In primo luogo bisogna aspettare un anno e quando appare la finestra del "buget" premere OK e selezionare la voce "autobudget" dal menù. A questo punto scrivere **fund** (in minuscolo!) e premere OK, si dovrà selezionare "no-disaster" dal menù e scrivere ancora found. Ora aprite la finestra del budget e fatevi rimborsare i titoli premendo sull'apposito libro, si dovrà poi emettere un titolo nuovo (l'interesse verrà scritto con %, -% oppure ?%) e premere OK. Se tutto è stato fatto in maniera corretta vi troverete con 1.4 milioni in più ogni fine anno, non male!

Formula 1 GP

Per vincere in maniera subdola basta che entriate ai box all'ultimo giro. A questo punto premete ESC usando l'accelerated time sino alla conclusione della gara e, meraviglia delle meraviglie, sarete arrivati primi!

Kid Chaos

Eccovi un po' di codici per il simpatico platform della Ocean...

Livello 1 - LFEGOKQCK
Livello 2 - MDORQAPKHOL
Livello 3 - NRLQTAGASIM
Livello 4 - OPTSQARBLOD

Menù segreto - HARDASNAILS

Return of the Jedi

Veramente vecchio questo titolo della Domark, ma forse a qualcuno potrebbe interessare sapere che mettendo come nome DARTH VADER nella tabella dei punteggi si potrà saltare i livelli semplicemente premendo F2.

A-Train

Altro classico della Maxis e altro trucchetto molto interessante per avere un mucchio di soldi e terreni molto popolati. Basterà premere Caps Lock e scrivere **CHEATERCHEATERWIMP** da quel momento vi troverete con 1 milione in più e con dei terreni pieni di case, il bello è che la cosa può essere ripetuta all'infinito! Se poi ciò non vi dovesse bastare provate a premere Shift e Y durante la partita, il vostro conto in banca ve ne sarà grato.

Valhalla trilogy

Eccovi tutti i codici per la trilogia targata Vulcan

Valhalla 1

The Cript - è l'inizio!
The Chapel - UHGWIL
The Sanctuary - LOPFGW
The Tower - ABHEFT

Valhalla 2

The Dungeons - PUMEL
King's Chamber - SAMOL
The Gallery - BOMAL

Valhalla 3

Village of Evés Land - MAHAM
Fortress Countryard - TIUIT
Fortress Tower - TOHOT

Fine

Anche per questo mese è andata, ci vediamo il mese prossimo con tanti altri trucchetti per tutti i videogiocatori in difficoltà. Mi raccomando scrivete, scrivete, scrivete...

Pagina mancante

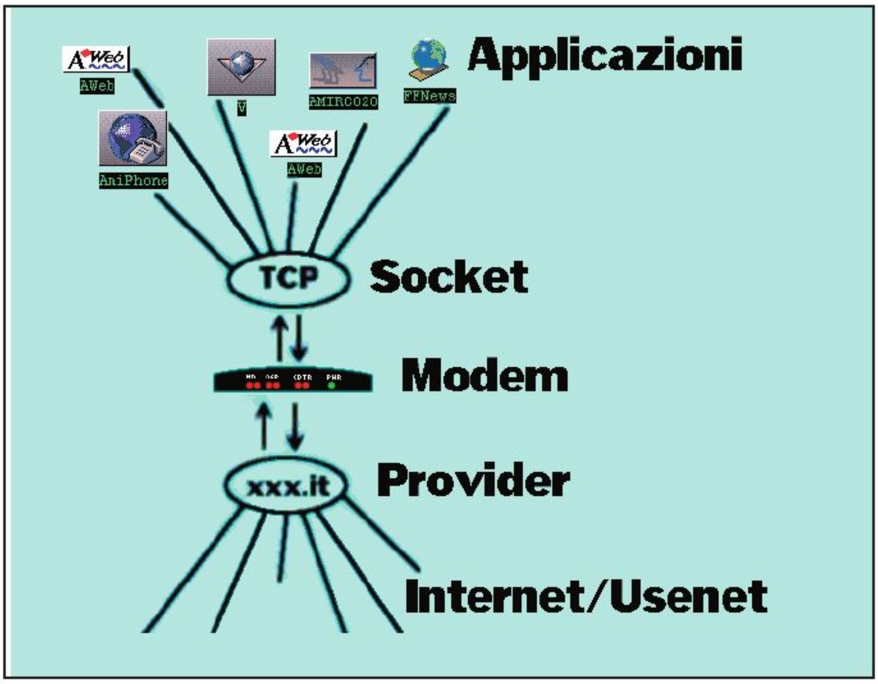
Pagina mancante

A quale programma affidare la propria preziosissima connessione ad Internet? Scopriamo i pregi e difetti dei tre più diffusi "socket", TermiteTCP, Miami e AmiTCP.

Socket: questo sconosciuto...

di ***Giorgio Signori***

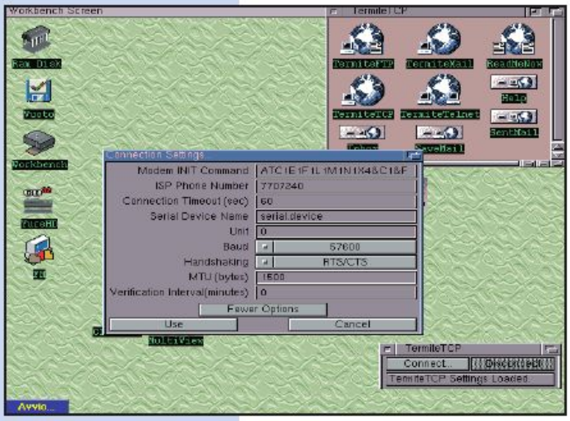
La maggior parte degli utenti Amiga ha ormai capito che nella lotta per la sopravvivenza di Amiga un elemento di indubbia rilevanza è stato il supporto offerto dalla rete grazie alla passione e alla fedeltà dei numerosi appassionati del nostro amato computer. Come dimenticarsi infatti del supporto dato all'Amiga durante gli "anni bui" del fallimento prima della Commodore e poi della Escom? A tal proposito è impossibile non menzionare l'impegno profuso da Urban Muller nella realizzazione di AmiNet, tuttora il più grande (e senza dubbio il migliore) punto di riferimento sulla rete per gli amighisti che con speranza e non senza un minimo di cocciutaggine che fa sempre bene, si sono rivolti a Internet dove la comunità Amiga è più viva che mai. Sono ben pochi gli utenti che ancora non hanno deciso di dotare il loro computer di un modem e di una connessione ad Internet (non esitiamo ad invogliarli a farlo al più presto), rimanendo fuori da un mondo che sta velocemente emergendo come il sistema di telecomunicazioni più versatile tuttora esistente. Se il primo passo per avvicinarsi ad Internet è acquistare un buon modem, e il secondo è l'acquisto di un abbonamento, il terzo è sicuramente la scelta e l'installazione di un *socket*. Ma cosa è un socket? Tutti i programmi (i cosiddetti "client") che si utilizzano per gestire le possibilità di Internet, come posta elettronica, navigazione nel WWW, chat, newsgroups, si appoggiano ad un programma, chiamato socket, che si preoccupa di stabilire la connessione tra il vostro computer e la rete, dialogando via modem con il provider, inviando e ricevendo le informazioni necessarie. Il socket può quindi essere considerato il cuore dell'interfacciamento ad Internet, non importa infatti quale applicazione stiate utilizzando, dai programmi di posta a quelli di videoconferenza, tutto ciò che riguarda il vostro computer e quello che c'é "fuori" deve passare per un socket. Il socket, in termini pratici, si occupa di telefonare al provider, di stabilire una connessione con il modem di quest'ultimo tramite un protocollo chiamato TCP e di gestire tutti i collegamenti tra le applicazioni ed il provider. Per esempio, se con Voyager (o IBrowse, o ancora AWeb) decidete di andare, per esempio, su http://www.skylink.it/ear, Voyager comunicherà questa scelta al socket che, attraverso il provider, si connetterà al server scelto (in questo caso www.skylink.it). Come potete immaginare, da un buon funzionamento del programma di connessione dipende gran parte della riuscita di una sessione Internet in termini di stabilità, affidabilità e, soprattutto, velocità. In queste tre puntate prenderemo in esame uno alla volta i tre più famosi socket disponibili per Amiga: TermiteTCP, AmiTCP e Miami, così da tracciare una panoramica completa delle peculiarità, dei pregi e dei difetti di ognuno di essi. La gara è aperta!



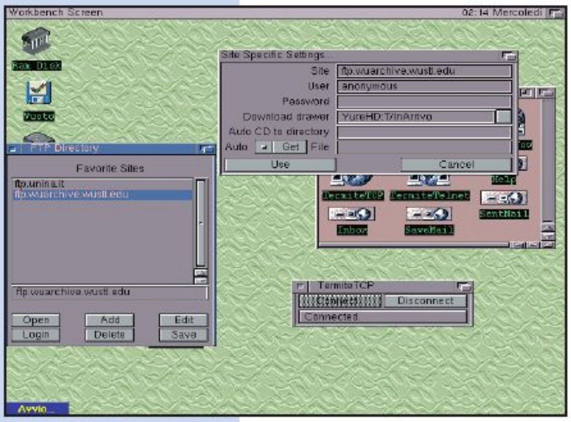
Lo schema di una connessione evidenzia l'importanza del socket.

TermiteTCP

Il nome di questo programma sicuramente richiamerà alla memoria di molti il famoso Termite, usatissimo programma di telecomunicazioni via modem. La somiglianza del nome non è casuale, difatti entrambi i programmi provengono dalle mani dei programmatori della Oregon Research, che, abbandonato lo sviluppo di Termite, si è impegnata a fondo nella realizzazione (e anche nella promozione) di TermiteTCP. Il pacchetto TermiteTCP si rivela particolarmente ricco, infatti oltre al programma principale, sono presenti diversi "client" pronti all'uso per posta elettronica, FTP e Telnet. Anche se tali programmi di supporto sono decisamente limitati nelle funzioni e decisamente inferiori nelle prestazioni rispetto a prodotti commerciali analoghi, è decisamente da apprezzare lo sforzo della Oregon Research nel fornire un prodotto completo e pronto per essere utilizzato subito senza avere bisogno di altri programmi. Particolarmente appetibili sono poi le numerose offerte della HiSoft che propongono TermiteTCP in bundle con IBrowse (un "browser", ossia uno dei programmi utilizzati per la "navigazione")e altri software. Lo scopo è quello di fornire la possibilità di acquistare il prodotto ed essere da subito pronti per gettarsi nei meandri della Rete delle Reti. Si fa notare inoltre la presenza di un corposo manuale, una volta tanto stampato e non in AmigaGuide, che spiega in maniera davvero completa tutto ciò che si dovrebbe sapere circa Internet, di un kit di sviluppo per programmatori e, sorpresa fina-



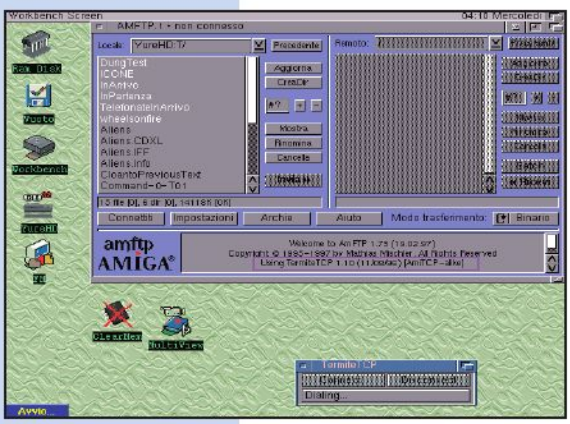
Nella prima finestra di configurazione le opzioni sono le classiche...



TermiteFTP è veloce e non usa la MUI, ma è abbastanza limitato.



Con TermiteTCP e Voyager navighiamo verso la nostra home page...



L'ottimo FTP client "AmFTP" riconosce che stiamo usando TermiteTCP.

le, la versione registrata di Termite 1.12. Inserirlo nel package è stata una mossa commerciale ben studiata, visto che quest'ultimo può essere aggiornato alla versione 1.21 ricevendo anche il manuale, pagando solo l'aggiornamento.

La prova

Per poter utilizzare TTCP è necessario disporre di alcuni dati, che vi verranno comunicati dal provider al momento della attivazione dell'abbonamento, i quali sono:

- numero di telefono del provider
- la vostra UserID
- la vostra Password
- Uno o due numeri DNS
- indirizzo IP (se è fissato dal provider)
- il nome del dominio

Questi dati vanno inseriti nel menù di configurazione di TTCP, effettuata questa semplice operazione, basterà cliccare sul pulsante "Connect", e TermiteTCP si occuperà di chiamare il provider e di stabilire la connessione. Se il provider non supporta l'opzione PAP/CHAP, si dovrà preparare uno script di connessione, che però può essere generato e salvato automaticamente alla prima connessione, tuttavia nella maggior parte dei casi questo non sarà necessario. L'interfaccia grafica è estremamente ridotta, presenta solo due pulsanti per connettersi e disconnettersi, oltre ad un piccolo spazio in cui appare lo stato del programma. La scelta di limitare lo spazio occupato dall'interfaccia ci è parsa funzionale, inoltre rende molto bene l'idea del "click& go" (clicca e vai) tanto di moda nel mondo PC. Premuto dunque il pulsante "connect", TTCP chiamerà il provider, e mostrerà nella finestra tutte le operazioni che svolge, come il riconoscimento della UserID e della password. Appena comparirà la scritta "connected" si è pronti a lanciare i diversi client che si intendono utilizzare. Una caratteristica molto importante di TTCP è la compatibilità (dichiarata) con tutte le applicazioni scritte per AmiTCP, il che consente di utilizzare tutti i numerosissimi programmi minori (come il "ping" o il "traceroute")che spesso e volentieri possono rendersi utili. E' necessario spendere qualche parola in più circa questa compatibilità. Allorché si prova a lanciare qualche client per AmiTCP (come ad esempio ACUSeeMe) capita spesso che appaia una finestra di errore che ci avvisa che il programma tenta di utilizzare una funzione di AmiTCP non supportata da TermiteTCP. Nonostante questo, tutti i programmi, compreso ACUSeeMe, una volta premuto il pulsante OK, funzionano senza riportare errori o diminuzione delle prestazioni. Abbiamo provato ad utilizzare una vasta serie di client per valutare la velocità operativa di TermiteTCP e la sua affidabilità. Per quanto riguarda quest'ultima, durante la prova non si sono verificati errori di trasmissione o GURU improvvise, mentre per quanto riguarda la velocità, il modo migliore per capire la velocità di un socket è di effettuare un PING in locale, visto che su Internet si possono ottenere velocità diverse da un istante all'atro. Da questo test in particolare, è stata riscontrata una velocità veramente notevole. Anche nella prova "su strada" è stata riscontrata un'ottima velocità, e soprattutto senza perdita di dati. Ma c'é anche il rovescio della medaglia: TermiteTCP è un programma dedicato solo alla connessione con Internet, inadatto a qualsiasi altro scopo (come le reti locali in TCP) ed è si molto veloce, ma pre-

senta diverse mancanze nei confronti dei suoi concorrenti. Innanzitutto, pur essendo in assoluto il più semplice da configurare ed in assoluto il re del “plug&play” per quanto riguarda questo genere di programmi, quasi tutte le funzioni evolute di questo genere di programmi non sono presenti, o non sono configurabili. Non è infatti possibili avere diversi numeri di telefono del proprio provider, non c’é né la verifica né la ricerca dei numeri DNS, ed inoltre manca del supporto di tutte le nuove funzioni TCP, come i dispositivi di sicurezza e di protezione del proprio computer, come il sistema SSL (Security Socket Layer) presente in Miami o la protezione del proprio computer dalle cosiddette “inondazioni di ping” che possono rallentare le connessioni fino a bloccarle completamente. Queste però sono opzioni avanzate che alla maggior parte degli utenti possono risultare inutili, infatti nella prova la connessione non ha mai rallentato, se non per le normali condizioni di traffico intenso sulla rete, e si rendono necessarie solo agli utenti più evoluti, che magari utilizzano Internet non solo per svago, ma anche per lavoro, e hanno bisogno di avere sotto controllo la propria connessione in modo sicuro e competo. Carenza più grave è invece l’impossibilità, non essendo presente la possibilità di impostare alcuni parametri (come ad esempio l’InetD o i vari services), di utilizzare le applicazioni che utilizzano una parte “server” per il corretto funzionamento, tra i quali spiccano AmiPhone e tutti i programmi che permettono di gestire server tipo irc, pop o ftp (rispettivamente utilizzati per le chat, la posta e il trasferimento dei file). Questa è una pecca soprattutto per chi vuole collegare più macchine in rete locale, come ad esempio un Amiga ed un PC. E’ dunque un programma adattissimo alla massa, che intende utilizzare Internet per i normali servizi come posta elettronica, chat, navigazione sul WWW senza dover passare ore a configurare i programmi, con una alta velocità operativa e senza pretese troppo avanzate. L’esiguo consumo di memoria (meno di 300k) rende TermiteTCP accessibile anche a chi non dispone di macchine molto potenti, infatti è vivamente consigliato a chi dispone, per esempio, di un A1200 di base sprovvisto di memoria fast, o a chi non può permettersi di sprecare preziosi K da riservare, per esempio, ad un browser. In conclusione, un programma perfetto per l’utente medio, ma ancora limitato in alcune funzioni, che speriamo siano implementate nelle prossime versioni del programma, che viene costantemente aggiornato gratuitamente tramite delle patch disponibili attraverso Aminet ed i canali PD.

```
Que to   i  ri u t to  i un PI    in  oc  e uti i   n o
TermiteT P     un numero in eriore  e  v  ore e pre  o
 time  corri pon e un  m   iore ve ocit

PI                          :        t   yte
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e    tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m
      yte   rom           : icmp  e     tt      time   m

              pin    t ti tic
   p cket  tr n mitte      p cket  receive      p cket  o
roun  trip min/ v /m x    / /   m
```

About TermiteTCP

Nome prodotto: TermiteTCP

Produttore:
Oregon Research/HiSoft
The Old School
Greenfield, Bedford
MK45 5DE Inghilterra
Tel. 503-620-4919
Fax. 503-624-2940

Disponibile presso:
DBLine srl
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. 0332/749000
Fax. 0332/749090

e **NonSoloSoft**

Config. Minima:
Qualsiasi Amiga con modem almeno a 14.4kps, abbonamento Internet

A favore:
Package eccellente
Semplice da configurare e veloce

Contro:
Nessuna caratteristica avanzata
Impossibilità di far funzionare programmi server

Continuiamo il nostro viaggio alla scoperta dei socket.
Questa volta la mostra meta è... Miami!

Un viaggio a Miami

di **Giorgio Signori**

Nella precedente articolo abbiamo analizzato il primo dei tre software di connessione ad Internet, TermiteTCP. Questa volta sotto i riflettori c'é Miami, il famosissimo programma che alla sua uscita rappresentò una vera e propria rivoluzione nel settore, oltre che una alternativa alle configurazioni impossibili dei programmi allora disponibili.



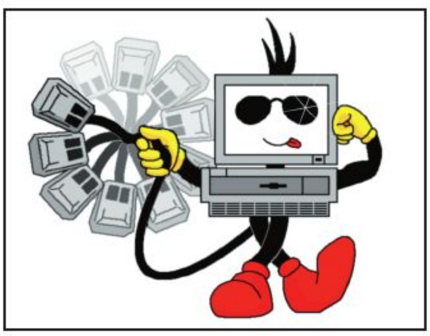
Et voilà: Miami, Voyager ed un pizzico di autocelebrazione...

Un po' di storia...

Quando l'anno scorso la ex-Amiga Technologies rilasciò il famoso Amiga Surfer, un Amiga 1200 dotato di tutto il necessario per la connessione ad Internet (che nessuno qui in Italia ha mai avuto l'occasione di vedere), furono in molti a non vedere di buon occhio la scelta da parte di AT di includere nel package un software di connessione non solo datato, ma anche particolarmente ostico in fase di configurazione. Il panorama del software inoltre non offriva nessuna alternativa alle ore passate a configurare le vecchie versioni di AmiTCP, che spesso si traducevano in tanto frustranti quanto antieconomiche telefonate a vuoto. Ma proprio in quei giorni su Aminet fece per la prima volta la sua comparsa Miami, che, grazie alla sua semplicità d'uso e alla sua chiara interfaccia grafica, segnò definitivamente la fine dei problemi per chi voleva affacciarsi sulla Rete con semplicità e soprattutto senza essere un genio delle telecomunicazioni. In un anno Miami è diventato il più utilizzato socket TCP per Amiga, e la sua diffusione continua senza arrestarsi, grazie anche al continuo sviluppo di nuove versioni e aggiornamenti che lo rendono sempre più completo e stabile. La nostra rivista fu la tra le prime in Europa a credere in Miami pubblicando in tutta fretta un tutorial della serie Be-Bop dedicato all'argomento e mettendo in circolazione in Italia il programma attraverso il nostro CD-ROM quando Miami non era ancora presente su Aminet.

Miami

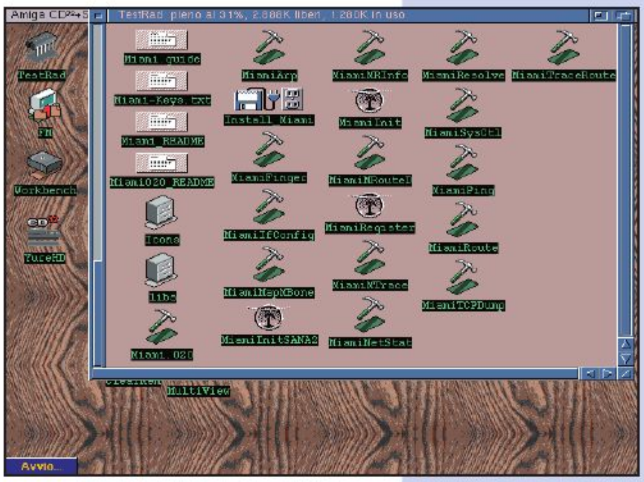
La distribuzione di Miami avviene tramite la sperimentata formula dello shareware, l'autore mette infatti a disposizione di tutti, attraverso i canali PD, una versione dimostrativa mancante di alcune funzioni e limitata ad una sola ora di utilizzo, per permettere agli utenti di valutare l'efficienza del programma. La versione registrata, ovviamente, ha tutte le funzioni abilitate e nessun limite di tempo per quanto riguarda il tempo di



connessione. Gli archivi di distribuzione di Miami, una volta scompattati, si rivelano ricchi di software di supporto, che, a differenza di quelli presenti nel package di TermiteTCP, non sono client di posta elettronica o telnet, ma tools di supporto come MiamiPING, MiamiTraceRoute o MiamiFinger, che si rivolgono ad una utenza leggermente più evoluta e più esperta nel campo del TCP. La configurazione di Miami avviene tramite l'ottima utility MiamiInit, anch'essa presente nell'archivio, che si occupa di generare un file di configurazione richiedendo all'utente le varie informazioni necessarie, passo dopo passo. Lanciando MiamiInit l'utente deve inizialmente configurare il proprio modem, eventualmente sceglièndolo da una lista di configurazioni già pronte per centinaia di modelli presenti sul mercato. Nei passi seguenti si richiede l'inserimento del numero di telefono del provider, e delle classiche informazioni di solito date dal provider all'atto della sottoscrizione dell'abbonamento, ossia userID, password e numeri DNS. Contrariamente a quanto avviene con gli altri socket, Miami dispone di una comoda funzione di ricerca automatica dei numeri dei DNS (che ricordiamo essere delle macchine il cui compito è tradurre gli indirizzi numerici, per esempio 188.56.4.5, in indirizzi mnemonici, per esempio www.skylink.it), caratteristica che si rivela particolarmente comoda nei casi di particolare sovraccarico di utenti, infatti Miami sceglie di utilizzare il DNS meno occupato in quel momento, cosa che va a tutto vantaggio della velocità operativa. Dopo aver inserito tutte le variabili, MiamiInit chiamerà il provider, tenterà di stabilire una connessione, e, una volta

riuscito il collegamento, si preoccuperà di salvare un file di configurazione utilizzabile da Miami. E' importante notare la presenza di un programma di supporto analogo a MiamiInit chiamato MiamiInitSana2, che si occupa di configurare correttamente Miami per le connessioni SANA-2 attraverso schede Ethernet e simili. Miami è infatti utilizzabile anche per gestire network locali, peculiarità questa che non potrà non fare gola ai numerosi "system-administrator" che utilizzano il collegamento Ethernet per le loro reti locali. Terminata la procedura di configurazione, potremo lanciare direttamente l'eseguibile di Miami. Una delle prime cose che risaltano è che Miami fa uso della famosa MUI (Magic User Interface), cosa che se da un lato rende l'interfaccia gradevole, per certi versi può essere considerata una pecca, infatti oltre alla nota configurabilità e al look innovativo, Miami raccoglie da questa scelta anche il consumo di risorse (memoria in primis) elevato che da sempre caratterizza i programmi MUI. Il consumo di memoria, se paragonato a programmi analoghi appare davvero enorme, assestandosi su più di 900k solo all'apertura del programma. Tuttavia la necessità di avere il sistema MUI installato potrebbe essere eliminata già dalla prossima, attesissima, versione di Miami, che dovrebbe finalmente liberarsi da questo fardello. Noi non possiamo che condividere questa scelta, soprattutto perché un socket deve essere in primis funzionale, mentre un parte estetica più curata preferiamo lasciarla ai programmi che fanno dell'interfaccia il loro punto di forza. E' inoltre nelle intenzioni dell'autore rendere la bsdsocket.library (il "cuore" di Miami e di AmiTCP) un device di sistema, speriamo che Amiga International valuti seriamente l'ipotesi di includerla nelle prossime versioni del sistema operativo ! Ritornando alle opzioni presenti, c'é da dire che in Miami l'abbondanza di quest'ultime è spaventosa, fortunatamente il comodo help in linea ci informa circa ogni singolo pulsante presente sull'interfaccia. Tra le innumerevoli caratteristiche configurabili, meritano una particolare menzione le precauzioni possibili per la sicurezza della connessione, come la protezione da pericolose inondazioni di ping da parte di utenti esterni, ma soprattutto l'implementazione del cosiddetto SSL, ossia Security Socket Layer. L'SSL è uno standard da poco definitosi sul Web ma già in uso da molti server, che assicura un controllo sui dati personali inviati sulla rete, come per esempio il numero della propria carta di credito utilizzata per eventuali acquisti in rete. C'é da dire che il supporto della crittazione/decrittazione SSL è al momento supporta-

```
Que to   i  ri u t to  i un PI   in  oc  e uti i   n o Mi mi
   un numero in eriore  e  v  ore e pre  o     time  corri
 pon e un  m   iore ve ocit
PI                                :
       t   yte
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e    tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
      yte   rom          : icmp  e     tt      time    m
             pin    t ti tic      p cket  tr n mitte
p cket  receive      p cket  o  roun  trip min/ v /m x
  /  /   m
```

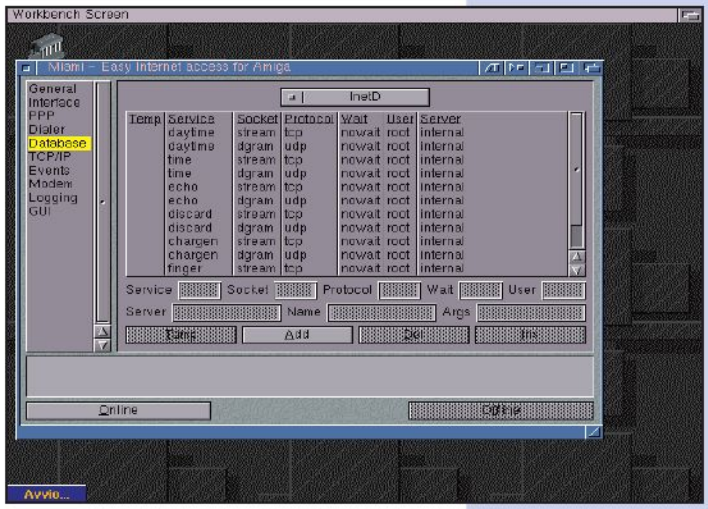


Così si presenta il contenuto dell'archivio appena scompattato.



Il significato dei pulsanti è chiaramente spiegato nell'help on line.

ta solo da Voyager, a partire dalla versione 2, quindi per usufruire del Security Socket Layer, è necessario utilizzare questo popolare browser. Per quanto riguarda l'utilizzo con programmi di tipo "server", Miami implementa l'inetD, quindi i programmi come AmiPhone funzionano senza problemi. Anche l'utilizzo per network locali è quindi possibile e incoraggiato dal supporto Sana2, e anche se adesso la gestione di un server ftp è possibile, la gestione di server www, pur tecnicamente possibile, non è ancora affinata a causa di programmi non ancora perfettamente compatibili con Miami, ma senza dubbio le prossime versioni, che si stanno sempre di più orientando verso un uso più professionale, garantiranno la gestione di server di tutti i tipi senza alcun problema.



L'interfaccia può essere abbellita grazie alla MUI, ma a che prezzo?

Conclusioni

Concludendo, Miami ha davvero tutto ciò che ogni utente vorrebbe da un socket TCP, e, pur avendo delle pecche come l'ingente consumo di memoria, si pone senza dubbio ai vertici per quanto riguarda i programmi di questo tipo. La velocità, pur essendo leggermente inferiore a TermiteTCP, è comunque più che soddisfacente per ogni utilizzo, inoltre il continuo rilascio di nuove versioni assicura la crescita del programma e il superamento dei pochi limiti che ancora persistono.

About Miami

Nome prodotto: Miami

Autore:
Holger Kruse
PO Box 780248
Orlando FL 32878-0248
USA

Config. Minima:
Amiga con OS 2.04 o super. MUI 3.3 o superiore, modem o scheda ethernet

A favore:
Completo e semplice da configurare
Supporto e aggiornamento continuo

Contro:
Consumi di memoria elevati
Leggermente meno veloce rispetto a TermiteTCP

Per chi vuole ascoltare i file midi senza possedere dell'hardware apposito, ecco fra noi...

GMPlay

di **Giorgio Signori**

Oltre ai numerosissimi file MPEG, trattati da EAR nel numero 89, sulla rete impazza un altro formato di file, il formato MIDI. Chi utilizza Amiga allo scopo di comporre musica sa che il MIDI è uno standard che esiste da moltissimi anni (erano i tempi del glorioso C=64) e che nel corso degli anni si è evoluto fino alla definizione del General MIDI come nuovo standard. I file midi hanno la caratteristica di non contenere alcuna sorgente sonora (campionata o sintetizzata) all'interno di essi, contenendo infatti solo la sequenza delle note e indicando con quali strumenti vanno eseguite. Per poterli ascoltare si rende dunque necessario dell'hardware esterno (scheda sonora o interfaccia midi collegata ad una periferica MIDI) che si occupa di decodificare e eseguire i brani utilizzando gli strumenti interni della scheda o della periferica MIDI (per esempio una tastiera o un expander). La qualità di esecuzione del pezzo può quindi variare a seconda dell'hardware utilizzato, basti pensare all'uso di un sintetizzatore professionale piuttosto che una qualsiasi scheda audio "compatibile" utilizzata sui PC, che si pone qualche centinaio di gradini al di sotto di una qualsiasi tastiera Roland o Yamaha. I vantaggi del formato midi sono moltissimi, innanzitutto è possibile utilizzare un numero virtualmente infinito di tracce, e in secondo luogo, non contenendo alcuna campionatura audio, i file risultanti sono di dimensioni ridottissime, il che li ha portati ad essere utilizzati massicciamente nelle home pages su Internet, come sottofondo musicale. Mentre prima era impossibile suonare questo genere di file senza disporre almeno di un'interfaccia MIDI, ora, grazie ad una semplice ma geniale intuizione, GMPlay consente di riprodurre brani midi senza aver bisogno di schede e interfacce. GMPlay infatti installa una serie di strumenti campionati da ottime tastiere, e attinge da questi per eseguire i brani, che potranno essere ascoltati senza problemi dall'uscita audio dell'Amiga. E' lecito aspettarsi una gran mole di spazio occupato su hard disk, infatti l'archivio non scompattato di GMPlay è grande quasi 7 megabytes, comprendenti tutti gli strumenti necessari ad una corretta esecuzione. I compositori di moduli non disdegneranno una così grande abbondanza di ottimi sample! I requisiti di sistema non sono particolarmente esosi, a seconda della potenza del processore



I "pochi" argomenti che accetta GMPlay. Non vi spaventate!



Una delle numerose GUI per GMPlay presenti su Aminet.



Ecco come configurare AWeb per l'uso con GMPlay.



(minimo un 68020, consigliato uno 030), la qualità del playback può essere ridotta (agendo sulla frequenza) per permettere a processori lenti di eseguire brani particolarmente complessi. Il processore infatti deve miscelare le tracce MIDI, e questo processo impegna non poco il processore.

Uso...

Una delle maggiori pecche di GMPlay è la mancanza di una vera e propria interfaccia grafica, infatti l'eseguibile non è altro che un comando da lanciare da shell, con i vari parametri da inserire a mano. Fortunatamente su Aminet si trovano numerose GUI per utilizzare più comodamente GMPlay, anche se spesso quest'ultime mancano di alcune funzioni o sono programmate in maniera non del tutto ortodossa. I parametri che è possibile utilizzare sono moltissimi, e permettono di controllare la frequenza, la stereofonia, il volume, quali gruppi di strumenti utilizzare, quale device utilizzare per il playback (qualora si possieda una scheda audio). Una caratteristica interessante è che GMPlay riconosce se il brano midi è stato scritto per la famiglia di Yamaha XG o Roland GS, nel qual caso utilizza degli strumenti a parte, migliorando la qualità dell'esecuzione. In ogni caso la qualità di riproduzione è molto elevata ed è sicuramente superiore alla riproduzione attraverso una scheda audio generica "midi compatibile". In particolare le percussioni sono realistiche e, nei brani di buona qualità, davvero ai limiti della perfezione. Ovviamente anche la qualità dei file midi stessi è fondamentale, delle percussioni perfette ma al momento sbagliato sono sempre poco gradite, e lo stesso dicasi per tutti gli strumenti. Alcuni problemi (di prossima risoluzione, stando alle parole dell'autore) sono invece riscontrabili nei pezzi che fanno uso dei cosiddetti "loops dinamici", come nel celebre brano "Streets of Philadelphia", in cui gli archi s'interrompono bruscamente anziché continuare a suonare, creando sonorità decisamente brutte. Una caratteristica inoltre che l'autore intende implementare è il supporto dell'amato/odiato karaoke, che non mancherà di risultare simpatico a chi piace cantare sulle basi preferite, per la felicità dei propri vicini di casa...

... e abuso

Un utilizzo leggermente più esotico di GMPlay naturalmente non poteva non riguardare Internet e il WWW. Navigando infatti sono moltissime le pagine che offrono un sottofondo musicale (anche la nostra home page non è da meno in questo senso) sotto forma di brani midi o campioni in formato wave, GMPlay può quindi essere lanciato dal browser per eseguire i brani midi. Attualmente il solo browser che supporta il sonoro è AWeb, che va configurato in modo da dirottare su GMPlay l'esecuzione dei file midi. Nel menù "Browser Settings" nel sottomenù Viewers, andranno quindi inseriti i seguenti parametri:

```
Type: AUDIO/MIDI
Exten ion : mi  mi i
Action: Extern   pro r m
  me: percor co: ove/ri ie e/ mp  y/ mp  y
Ar ument :
   pi    i  r omenti pre ce ti     e : m
```

Fatto questo, quando AWeb troverà nella pagina un sottofondo musicale di tipo midi, farà eseguire da GMPlay il brano in questione. E' importante notare che GMPlay impegna notevolmente il processore, quindi in caso di processori lenti (020) o meno veloci (030) l'esecuzione di GMPlay potrebbe rallentare esageratamente gli altri programmi, quindi si potrebbe rendere necessario inserire come argomenti nelle configurazioni di AWeb, delle frequenze più basse e in mono, così da liberare il sistema da grossi calcoli e senza pesare più di tanto in termini di CPU.

GMPlay si è rivelato un programma decisamente non rivolto ad un uso strettamente professionale, infatti non è possibile, ad esempio, utilizzarlo con sequencer midi in fase di composizione, cosa che avrebbe fatto gola a numerosi appassionati di musica che magari non possono permettersi costosissime periferiche. Tuttavia svolge egregiamente la funzione per la quale è stato concepito, ossia semplicemente suonare questo formato musicale, inoltre la possibilità di utilizzarlo con AWeb offre una nuova dimensione musicale per ama navigare con il proprio Amiga esi rivela una delle peculiarità più importanti di questo programma.

About GMPlay

Nome prodotto: GMPlay

Autori:
Alessandro de Luca
jafo@eden.it
Christian Buchner
e-mail: flowerp@eikon.e-technik.tu-muenchen.de

Produttore:
Shareware

Disponibile presso:
Aminet, EARCD

Prezzo:
Gratis fino alla versione 1.3

Config. Minima:
Amiga 2.0 e processore 020, almeno 10 mega liberi su hard disk
Config. Consigliata:
Processore 030, 040 o 060

A favore:
L'idea di base è quasi geniale
La qualità di riproduzione è buona

Contro:
Alcuni problemi con i loop dinamici
Inutilizzabile per scopi più evoluti come l'utilizzo con sequencer

Tutti i segreti più intimi dei file MIDI svelati ai musicisti Amiga!

MIDI FILE

di **Marco Milano**

Molti anni orsono (era il dicembre del 1993) pubblicammo su Enigma uno speciale dedicato alla struttura dei file MIDI, che ottenne molto successo.
Visto che molti lettori attuali di EAR non avranno mai letto quell'articolo uscito ben quattro anni fa, e visto che ultimamente abbiamo ricevuto molti messaggi via e-mail in cui i lettori chiedevano articoli di approfondimento sul MIDI, abbiamo deciso di scrivere un nuovo articolo dedicato ai segreti più nascosti dei file MIDI. Ci scusiamo sin d'ora con i lettori di vecchia data se saremo costretti a ripetere molto di quello che scrivemmo allora, ma con argomenti "tecnici" è spesso inevitabile.
Vista la diffusione ormai capillare dei file MIDI anche tra i non musicisti, crediamo inoltre che questo articolo sarà utile anche agli utenti che, invece di limitarsi a cliccare su un gadget ed ascoltare i file preferiti, vogliono sapere "cosa c'é sotto", e come è possibile la "magia" della musica MIDI.

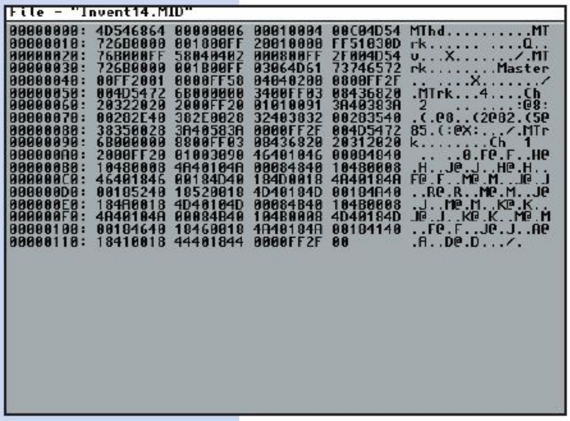
Musica senza frontiere

Il MIDI è già di per sé una delle più grandi invenzioni in campo musicale negli ultimi decenni, ma senza il formato "Standard MIDI File" e senza le direttive "General MIDI" (GM) non sarebbe mai iniziata la vera rivoluzione: quella che ci permette di memorizzare le nostre creazioni per poi poterle riascoltare in qualunque momento, anche su macchine diverse.
Tutti i Sequencer moderni sono dotati della possibilità di caricare e salvare i brani da noi creati non solo nel formato "interno", tipico di ogni sequencer, ma anche in formato "Standard MIDI File".
Ciò significa che potremo caricare un brano in un Sequencer diverso da quello utilizzato per la sua creazione, e visto che gli Standard MIDI File hanno sempre lo stesso formato, indipendentemente dal computer con cui vengono salvati, potremo anche utilizzare una piattaforma diversa o una tastiera MIDI dotata di Sequencer interno ed in grado di leggere i file direttamente da Floppy. Ovviamente è solo il file ad avere un formato standard, mentre il formato del supporto magnetico su cui è stato registrato sarà quello tipico dell'elaboratore che ha effettuato il salvataggio; dovremo perciò convertire il dischetto con apposite utility, cosa immediata con gli Amiga AGA. Come accennato sopra, affinché tutte queste belle cose siano possibili non basta avere dei file Standard MIDI, ma questi devono contenere i dati degli strumenti utilizzati in formato "General MIDI", di cui parleremo più approfonditamente tra poco. Per ora basti dire che se non utilizzassimo il General MIDI (abbreviato con "GM"), il brano sarebbe riprodotto perfettamente, ma da strumenti "casuali", che non hanno nulla a che fare con quelli originali: pensate ad una traccia di pianoforte eseguita da una batteria, o alle note di una chitarra elettrica eseguite da un'orchestra d'archi... terribile! E questa cosa terribile era proprio quello che accadeva a noi poveri musicisti informatici prima della nascita del General MIDI: ogni volta che dovevamo caricare uno Standard MIDI File non realizzato con le nostre stesse tastiere o Expander eravamo costretti a riassegnare uno per uno tutti gli strumenti di ogni brano, cosa noiosissima e frustrante, tanto che limitava molto il diffondersi dei file MIDI come modo rapido per la circolazione della musica.
Il General MIDI ha risolto questi problemi, e dopo la sua affermazione abbiamo assistito al fiorire di collezioni di basi e canzoni su dischetto, alla nascita di riviste dedicate, alla proliferazione dei file MIDI su Internet, e soprattutto alla diffusione del MIDI al di fuori del consueto "target" di musicisti: molti computer sono stati affiancati da Expander MIDI, e nel mondo PC quasi tutte le schede audio dispongono della possibilità di riprodurre brani in formato MIDI/GM (anche se spesso i suoni di tali schede sono molto carenti come qualità).
Andiamo dunque ad analizzare il formato Standard MIDI File (che da ora in poi abbrevieremo in "SMF"), e le sue relazioni con il General MIDI.

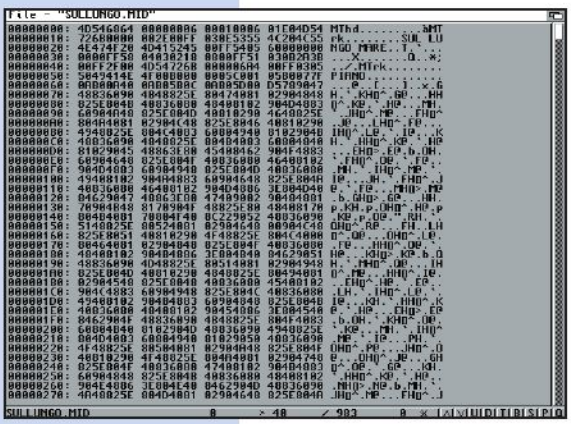
Standard ma non troppo

Come spesso accade nel mondo dell'informatica, in realtà i formati SMF sono più d'uno: formato #0, formato #1 e formato #2. Di gran lunga più usato è oggi il formato #1, che ha soppiantato il vecchio #0; il formato #2 è invece quasi inutilizzato, e vedremo perché.
Il formato #0 aveva la caratteristica di salvare tutti i dati MIDI in un'unica traccia, che si trovava così a contenere tutte le note del brano, ognuna contenente il dato del canale MIDI cui era destinata a seconda della traccia del sequencer da cui originava, ma senza divisione logica dei dati. Ovviamente tale formato non consentiva di salvare i nomi dati alle singole tracce. Nell'unica traccia esistente era presente l'indicazione del tempo metronomico (BPM=Battute Per Minuto) e della risoluzione (ppq=pulsazioni per quarto). Tutto ciò rendeva molto scomodo lo scambio di brani, in quanto non c'era modo di riprodurre la scelta originaria degli strumenti utilizzati in ogni traccia: la traccia era una sola, e l'assenza di nomi escludeva anche la possibilità di dare indicazioni testuali sugli strumenti utilizzati. I vari sequencer implementano in maniera diversa questo formato: Bars&Pipes Professional 2.0 è tra i pochi programmi professionali che provvedono a separare i dati MIDI in più tracce, a seconda del canale MIDI cui è diretto ciascun evento MIDI, ricreando così la disposizione originaria delle tracce, a meno che una traccia non contenesse note dirette a canali MIDI diversi, cosa impossibile in B&P Pro ma consentita nei vecchi sequencer non dotati di reindirizzamento delle tracce su un canale MIDI a scelta. Tra questi "vecchi sequencer" vi è anche KCS 3.5, di concezione obsoleta: il programma della Dr. T's infatti non separa i dati di uno SMF formato #0, ma carica l'unica traccia che lo costituisce come "sequenza". In seguito, utilizzando il comando "Seq to all Tracks" potrà essere effettuata la separazione per canale MIDI. Tra i Sequencer Amiga Shareware che eseguono lo split automatico ricreando la disposizione delle tracce senza intervento dell'utente troviamo Camouflage 1.49, mentre Dominator 1.51 lascia tutti i dati in una traccia, con la relativa confusione in un eventuale Editing.
Oggi per fortuna il formato #0 non è più utilizzato, se non da alcuni vecchissimi strumenti (principalmente Yamaha) dotati di lettore floppy compatibile solo con tale formato.
Il formato #1 è notevolmente più versatile: salva i dati MIDI su più tracce, tante quante ne servono. Il numero è illimitato, dunque si possono avere più di 16 tracce, ma ovviamente essendo i canali MIDI solo 16, le tracce in più condivideranno il canale MIDI con una traccia preesistente (disponendo di interfacce MIDI che supportano più "porte", ognuna con il suo "set" aggiuntivo di 16 canali, tali tracce potranno essere indirizzate ad Expander diversi). Il formato salva i nomi delle tracce originali, il tempo e la risoluzione del brano. Questi ultimi dati vengono spesso salvati in una traccia vuota che viene aggiunta in testa, prima di tutte le altre tracce originarie, chiamata "Master Track".
Essa viene creata automaticamente da molti Sequencer al momento del salvataggio in forma-

Uno Standard MIDI File Format #1, di dimensioni ridotte per facilitarne la comprensione: è costituito da una sola battuta e da poche note, disposte su due tracce.



Un File MIDI Standard Format #1, stavolta di grandi dimensioni. Questo è composto da ben 16 tracce.



to #1, e può essere tranquillamente rimossa una volta che il file MIDI è stato caricato nel Sequencer, in quanto quest'ultimo avrà già settato i relativi parametri di tempo e risoluzione all'atto del caricamento.

Così, nel caso che il brano dopo l'editing venisse salvato nel formato interno del Sequencer (ad esempio come "Song"), non avremo un'inutile traccia in più, mentre se il file verrà "risalvato" in formato MIDI #1 la Master Track verrà ricreata automaticamente dal Sequencer.

Un ultimo particolare: se con un Sequencer "vecchio" salviamo uno SMF formato #1 contenente su una stessa traccia dati diretti a canali MIDI diversi, Bars&Pipes Pro all'atto del caricamento creerà delle tracce in più per ogni canale MIDI "nascosto" dentro tale traccia, in modo da evitare confusioni.

Il formato #1 è ormai universalmente utilizzato, ed è in tale formato che sono memorizzate le migliaia di basi MIDI oggi disponibili. Il formato #2 è invece praticamente inutilizzato, in quanto non è basato su più tracce, una per canale MIDI, ma su più "Pattern multicanale". Ciò significa che uno SMF formato #2 è basato su più "gruppi" di note che si ripetono in modo variabile (ad esempio il ritornello di una canzone), all'interno dei quali ogni nota può avere un diverso canale MIDI: ne deriva che per quanto riguarda la divisione in tracce, il formato #2 ha gli stessi problemi del formato #0.

Analisi del formato MIDI

Eccoci alla parte "tecnica", in cui andremo ad analizzare in profondità la struttura degli SMF. Tratteremo specificamente del formato #1, ed in conclusione accenneremo alle differenze con i formati #0 e #2. Iniziamo col dire che la codifica utilizzata è basata sui "Chunk", in formato (byte più significativo in testa) tipico Motorola 680x0 (Amiga, Macintosh, Atari), e perciò molto simile allo standard "IFF", ben noto nel mondo Amiga. Il primo chunk di uno SMF è sempre lo "Header", seguito da uno o più "Track Chunk" (uno per traccia). Il formato SMF prevede che possano essere implementati in futuro nuovi tipi di chunk oltre i due oggi esistenti, ed i programmi di gestione SMF devono dunque essere in grado di ignorare eventuali nuovi tipi di chunk a loro sconosciuti, senza bloccarsi o dare problemi.

Lo Header Chunk

Lo Header è formato da cinque parti: "Chunk Type", "Lenght", "Format", "NTrks" e "Division".

Il Chunk Type è composto dalla sequenza esadecimale "4d 54 68 64", che equivale a "MThd" in ASCII, ovvero "Midi formaT HeaDer". "Lenght" è formato da 4 byte, che rappresentano la lunghezza (in byte) dei dati presenti nel Chunk; nello Header è sempre "00 00 00 06".

"Format" indica ovviamente il formato: è composta da due byte, nel caso del formato #1 è "00 01", mentre nei file Format #0 sarà "00 00", e nei Format #2 "00 02".

"NTrks" è un'altra word (due byte), ed indica il numero di Track Chunk contenuti nel file: ad esempio in un file formato da quattro tracce sarà "00 04", ed in uno con 16 tracce sarà "00 11" (ricordate che si tratta di numeri esadecimali!).

"Division" è invece più complesso: indica in due byte il significato e la risoluzione dei "Delta Times". Di cosa si tratta?

Tutto nasce nei Track Chunks", in cui i dati MIDI veri e propri sono codificati in modo compatto, e la posizione temporale di un evento MIDI è indicata con un solo numero, il Delta Time, che rappresenta lo scostamento dall'evento precedente (o dall'inizio del brano).

Nella word "Division" dello Header Chunk è indicata la risoluzione di tale Delta, ovvero quanti Delta-ticks vi sono per ogni quarto: in pratica è qualcosa di analogo alla risoluzione "ppq", caratteristica di ogni sequencer.

Ma in tale word è anche specificato il formato del Delta, in quanto oltre alla normale "ticks per quarto" vi è un'altra codifica, la "SMPTE" (Hours:Min:Sec:Frames), in cui la risoluzione rappresenterà i "Ticks per Frame". Come saprete, l'SMPTE è un formato universale adottato per la sincronizzazione audio e video, dunque può essere utile salvare con tale codifica temporale dei file MIDI da utilizzare in produzioni video o applicazioni multimediali; l'unico sequencer per Amiga ad adottare anche questo formato è Bars&Pipes Pro 2.0, che permette di salvare file MIDI con codifica SMPTE, decidendo anche il numero di Frames al secondo (24, 25, 30 e 30 Drop-Frame) e la risoluzione in Ticks per Frame.

I Track Chunk

Come detto, dopo lo Header Chunk seguono tanti Track Chunk quante sono le tracce presenti. Ogni Track Chunk è così formato: "Chunk Type", "Lenght", uno o più "MTrk Event". Il Chunk Type contiene la sequenza "4d 54 72 6b", corrispondente in ASCII a "MTrk", ovvero "Midi formaT tRacK".

"Lenght", come nello Header Chunk, rappresenta con 4 byte la lunghezza dei dati seguenti nel Chunk. Seguono i "MTrk Event" (deve esserne presente almeno uno), ciascuno dei quali è suddiviso in due elementi: "Delta-time" ed "Event".

"Delta-time" contiene la distanza in Ticks dell'evento da quello precedente (o dall'inizio della traccia nel caso sia il primo evento), espressa in formato "Variable-Lenght". Tale formato permette di esprimere un numero col minor numero di byte possibile, per ragioni di spazio; non staremo qui ad approfondire, ma diremo solo che vengono utilizzati 7 bit per byte, e la conversione in decimale non è cosa molto immediata. Il secondo elemento, "Event", può essere un normale evento MIDI, un messaggio SysEx, o un cosiddetto "Meta-Event". Nel caso si tratti di un messaggio MIDI o SysEx, esso inizia con uno "Status Byte", che identifica i vari eventi (ad

esempio il messaggio Nota On inizia con "9n", mentre il "Program Change" con "Cn", in cui "n" è il numero di Canale MIDI cui è diretto l'evento; un messaggio SysEx inizia invece con "f0", ed ovviamente non è diretto ad un Canale MIDI specifico, ma a tutta la macchina). Ebbene, sempre per risparmiare spazio, viene utilizzato il "Running Status", ovvero lo Status Byte può essere omesso, nel qual caso si considera l'evento come se avesse lo Status Byte dell'evento precedente.

Da ciò ne consegue che il primo evento di un Track Chunk deve obbligatoriamente contenere il suo Status Byte, non avendo nulla che lo precede. Oltre agli eventi MIDI (che ovviamente rappresentano il vero "cuore" di un File MIDI, contenendo note, volume, strumenti, Pitch Bend, e così via, ovvero la "musica" del brano salvato), abbiamo detto che vi è un altro tipo di "Event", il "Meta Event".

Questo può contenere tutto quello che non è "musica", ad esempio testi, nomi delle tracce, ed anche cose di cui non sospettereste mai l'esistenza, come scritte che denominano parti dei brani, o il testo di una canzone.

Sinora sono stati definiti 15 tipi di Meta-Events, ed altri potranno aggiungersi in futuro. Tenete presente però, che non tutti i sequencer supportano tutti i tipi di Meta-Events esistenti.

Gli eventi "Sequence Number" e "Track Name" devono essere per forza situati all'inizio del Track Chunk, mentre gli altri possono essere posti in qualunque punto del Chunk, anche in mezzo ai MIDI Event.

Elencheremo ora i byte iniziali di ogni Meta-Event, che li identificano all'interno del Track Chunk; essi sono sempre seguiti da uno o più byte di dati, diversi a seconda del tipo di evento.

I Meta-Events

"Sequence Number": FF 00 02, seguito dal numero della sequenza; serve per concatenare più brani MIDI in un solo file.

"Text Event": FF 01, seguito dalla lunghezza dei dati seguenti e dal testo in ASCII; può essere qualsiasi testo inserito dovunque, ad esempio un commento.

"Copyright Notice": FF 02, seguito da lunghezza dati e testo; contiene i dati di chi detiene il Copyright sul brano.

"Track Name": FF 03, seguito da lunghezza dati e testo; contiene il nome della traccia, o dell'intero brano se la traccia è la Master Track.

"Instrument Name": FF 04, più lunghezza dati e testo; contiene il nome dell'Expander che dovrebbe eseguire la traccia.

"Lyric": FF 05, più lunghezza dati e testo; contiene le parole di un brano cantato.

"Marker": FF 06, più lunghezza dati e testo; contiene il nome di una sezione del brano, ad es. un ritornello.

"Cue Point": FF 07, più lunghezza dati e testo; contiene una nota per la sincronizzazione con un video.

"MIDI Channel Prefix": FF 20 01, seguito dal numero di canale MIDI; manda tutti gli eventi seguenti sul canale MIDI definito.

"End of Track": FF 2F 00, indica il termine di ogni Track Chunk. "Set Tempo": FF 51 03, seguito dal tempo in microsecondi per quarto; indica una variazione del metronomo.

"SMPTE Offset": FF 54, seguito da un codice SMPTE in ore, minuti, secondi e frame; indica l'istante SMPTE in cui deve iniziare l'esecuzione della traccia. "Time Signature": FF 58 04, seguito da numeratore e denominatore del tempo (ad es. 3/4), ma con il denominatore espresso come potenza di 2 (quarti=2, ottavi=2, ecc.), seguito ancora da numero di MIDI Clocks per unità metronomica e numero di trentaduesimi per quarto (!); indica semplicemente (alla faccia!) il tempo del brano.

"Key Signature": FF 59 02, seguito da numero di diesis in chiave da 1 a 7 (se negativo si tratterà di bemolli), seguito dal numero 0 per la tonalità maggiore e da 1 per il relativo minore (che come noto ha lo stesso numero di alterazioni); indica ovviamente la tonalità del brano.

"Sequencer Specific": FF 7F, seguito da lunghezza dati e dati; si tratta di dati specifici di ogni software house, per memorizzare parametri non standard. Tutti i Meta-Events relativi a tempo, tonalità, parole et similia sono solitamente raccolti nella "Master Track", di cui abbiamo già parlato, in modo da non confondersi tra gli eventi MIDI, e questo per maggior chiarezza; ecco cosa contiene la misteriosa Master Track! Come avete potuto vedere, tra i Meta-Events c'é veramente di tutto; meno male che solitamente il nostro bravo Sequencer si occupa di convertire tutto questo! Ancora due parole sulle differenze con i File Formato #0 e #2: i File #0 ovviamente hanno un solo Track Chunk dopo l'Header Chunk, che dovrà contenere anche Meta-Eventi come tempo o tonalità, che invece nei File #1 sono quasi sempre raccolti nella Master Track. I file #2 hanno più Track Chunk, che però non si riferiscono alle varie tracce, bensì ai vari Pattern del brano.

Standard MIDI File & General MIDI

Come già detto, la "potenza" dei MIDI File Standard si può esprimere pienamente solo grazie al General MIDI. Cosa esso sia lo abbiamo spiegato ampiamente all'epoca del nostro primo speciale dedicato al formato MIDI, e ci torneremo approfonditamente in uno dei prossimi fascicoli di EAR. Qui ricordiamo che esso consiste semplicemente in una "mappa", ovvero un elenco di strumenti, ciascuno correlato ad uno specifico numero di Program Change. Tutti gli strumenti che aderiscono allo standard (e tutti i nuovi modelli di tutte le case lo fanno), oltre ad una eventuale mappa interna dei suoni "proprietaria" possiedono la mappa General MIDI, per cui quando sono in modalità GM, ricevendo un Program Change convertiranno tale numero nel numero di Patch della loro mappa interna che corrisponde allo strumento definito dal GM come correlato al Program Change ricevuto. In parole povere, in GM il Program Change 0 è sempre un pianoforte acustico, il 24 è sempre una chitarra con corde di nylon: dunque chi salva un MIDI File Standard, e salva in ogni traccia i Program Change secondo lo standard GM, sa che su qualunque strumento MIDI GM il suo file sarà eseguito, il suo assolo di chitarra non sarà interpretato da un contrabbasso (se vi sembra un rischio da poco...). Così tutti coloro che acquistano basi musicali MIDI o le scaricano da Internet fanno bene a dotarsi di strumenti GM, se non vogliono passare il loro tempo a ritrovare gli strumenti usati dal compositore in ogni traccia. In Bars&Pipes Pro 2.0 è presente un comodissimo Tool General MIDI, che automaticamente scrive i Program Change nelle varie tracce secondo lo standard, visualizzando anche il nome dello strumento secondo la mappa GM, in modo che anche chi non possiede strumenti GM può comunque salvare i suoi file in tale standard, per poterli distribuire su Internet, agli amici, o includere in collezioni di basi musicali.

Conclusioni

Siamo così giunti alla conclusione di questo articolo dedicato ai misteri che circondano i MIDI File Standard e le loro relazioni con il General MIDI. Speriamo di avere dissipato molti di essi, rispondendo anche alle numerose richieste pervenuteci al riguardo. In un prossimo numero di EAR torneremo sull'argomento MIDI, andando a vedere "da vicino" altre caratteristiche interessanti di questo mondo musical-tecnologico. Per finire una riflessione sulle possibilità aperte dall'accoppiata SMF-GM: da poco è uscita una enciclopedia multimediale della musica (purtroppo solo per PC...) che contiene, invece delle poche centinaia di esempi musicali (spesso non completi) possibili con il campionamento, addirittura tremila brani musicali completi, e ciò grazie all'enorme risparmio di spazio permesso dall'uso del formato MIDI al posto di brani campionati. Certo senza campionamenti non potremo sentire l'interpretazione pianistica di un Ashkenazy o il suono inconfondibile dell'orchestra della Scala, ma avremo conoscenza diretta di una enorme quantità di capolavori della storia della musica, approfondendone notevolmente la conoscenza ed invogliandoci ad acquistare i brani che più ci interessano nella forma più godibile: un sano CD audio!

Parlare con l'Australia in tempo reale al costo di una telefonata urbana? Con Internet si può fare anche questo...

AmiPhone: il voice-chat per Amiga

di ***Giorgio Signori***

Una possibilità di indiscusso interesse offerta da Internet è rappresentata dalle cosiddette "chat". Nelle chat è possibile comunicare in tempo reale attraverso la tastiera con altri utenti, connessi alla rete da tutto il mondo. Non tutti sanno però che attraverso la rete è possibile anche usufruire di un servizio definito voice-chat, che permette effettivamente di parlare come al telefono con un utente che abbia lo stesso programma, utilizzando un comunissimo microfono connesso al computer. Come è facile intuire, un utilizzo intelligente dei programmi di voice-chat può comportare un risparmio notevole sui costi delle telefonate interurbane e internazionali, inoltre il poter comunicare a voce a costi ridotti porta anche ad effettuare "telefonate" delle quali, in condizioni normali, si avrebbe fatto a meno. Mentre su PC sono nati diversi programmi (I-Phone, VoiceChat), su Amiga ci dobbiamo affidare al solo AmiPhone, ma ci viene voglia di dire "pochi ma buoni", dal momento che AmiPhone è sì l'unico programma di questo tipo per Amiga, ma svolge decisamente bene il suo lavoro.



Qui va inserito l'IP del computer a cui connettersi.

Requisiti, Installazione e configurazione

Per operare correttamente, AmiPhone necessita di AmiTCP3.0b o superiore o di Miami, mentre con TermiteTCP non è ancora possibile utilizzarlo, di un campionatore audio (sono supportati tutti i più comuni campionatori paralleli) o di una scheda audio attraverso l'AHI, un sistema standard che rappresenta per le schede sonore quello che CyberGraphix rappresenta per le schede grafiche. Al momento il supporto è completo solo per la schede audio Delfina e Toccata, ma il programmatore non esclude che in futuro potrà aggiungere il supporto per altre schede come la Prelude. Visto l'intenso stress al quale è sottoposto il processore durante una sessione AmiPhone, è vivamente consigliato almeno uno 020 con fast ram, con processori superiori si può trasmettere a frequenze più elevate, guadagnando in termini di qualità audio. E' infine necessaria una connessione ad Internet veloce, l'autore di AmiPhone consiglia almeno una connessione a 14.400 bps, ma dopo la prova ci si rende conto che una linea a 28.800 è davvero indispensabile, altrimenti si può riscontrare una perdita di dati audio. Un Amiga con 030 e modem a 28.8 permette di ricevere/trasmettere alle massime frequenze. Lo script provvede all'installazione solo per chi utilizza AmiTCP, mentre per chi utilizza Miami su Aminet è presente uno script che purtroppo non funziona a dovere, quindi gli utenti di questo popolare pacchetto dovranno completare a mano l'installazione. L'installer permette di configurare i tooltypes di AmiPhone in maniera chiara, è importante notare che AmiPhone è composto da AmiPhone stesso e da AmiPhoned, la parte "server" del programma, che si occupa della gestione della connessione. AmiPhoned non ha una interfaccia grafica, e viene attivato automaticamente ogni volta che si riceve una "telefonata" o si lancia AmiPhone. E' necessario quindi spiegare ad AmiTCP e a Miami il percorso dove andrà messo AmiPhoned. Mentre per AmiTCP l'installer provvede a settare correttamente il file di configurazione, per Miami questo non avviene. Per utilizzare Miami è dunque necessario effettuare prima l'installazione per AmiTCP, e poi, dalla GUI di Miami, inserire alcune stringhe nel menù Database/InetD e Database/Services. Nel menù InetD bisogna inserire la seguente stringa:

```
Service: AmiPhone
Socket:  tre m
Protoco : tcp
  it: no  it
U er: root
Server:  miphone
  me: percor o: irectory/ ove/ri ie
 e/AmiPhone
```

Nel menù Services va inserito:

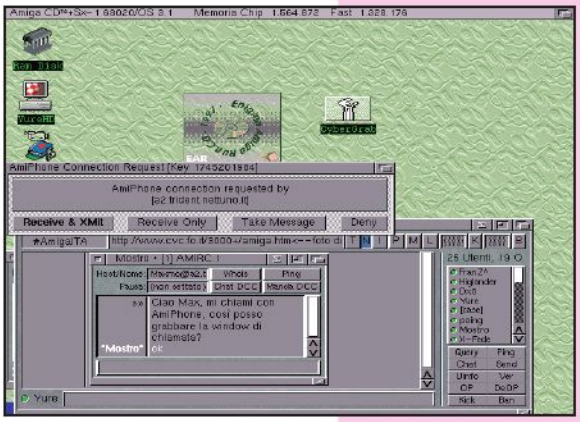
```
  me: AmiPhone
ID:
Protoco : tcp
A i  e : AmiPhone
```

Dopo aver svolto queste operazioni il programma è pronto ad operare, basterà connettersi ad Internet e si potrà utilizzare AmiPhone. Le funzioni del programma non si limitano al chat vocale, ma permette anche di rispondere alle "chiamate" in arrivo con una segreteria telefonica, registrando gli eventuali messaggi. Caratteristica particolarmente interessante è anche la possibilità di rendere il proprio Amiga simile a quelle radio che su Internet possono essere ascoltate attraverso il sistema RealAudio, diffondendo in real time

dati sonori che si vogliono mettere a disposizione di tutti (per esempio moduli musicali o campioni audio). Utilizzando questa opzione, chiunque può collegarsi all'Amiga dalla rete, e ascoltare quello che l'Amiga trasmette in quel momento. Ma vediamo come è possibile chiamare ed essere chiamati attraverso AmiPhone. Anche senza avviare il programma, quando qualcuno cercherà di contattarci, apparirà una finestra che ci dice da chi proviene la telefonata e ci permette di scegliere se ricevere e trasmettere, di ricevere solamente, di attivare la segreteria telefonica, o di rifiutare la chiamata. A meno che non si scelga l'ultima opzione, verrà automaticamente lanciato AmiPhone, che provvederà a connettersi all'interlocutore e comincerà a far sentire ciò che viene trasmesso. Premendo un pulsante che rappresenta un microfono, potremo anche noi trasmettere in full duplex, ossia parlando entrambi contemporaneamente. Telefonare a qualcuno è un'operazione leggermente più complessa. Infatti come numero di telefono dovremo usare l'indirizzo IP (attenzione: non quello di posta elettronica) del computer da contattare. Il modo più semplice per conoscere gli IP che spesso e volentieri sono dinamici, ossia cambiano sempre, è di collegarsi attraverso IRC ad un canale amighista, come #Amiga, #AmIRC o #AmigaITA (quest'ultimo è italiano), l'IP della persona da contattare verrà mostrato semplicemente bicliccando sul suo nome. Ovviamente è necessario che anche l'altra persona abbia AmiPhone installato correttamente sul suo computer. In questo caso la finestra di notificazione chiamata apparirà sull'altro computer. Una volta connessi, sarà davvero come parlare al telefono (anche se un minimo di ritardo nel suono è inevitabile), e dopo l'iniziale stupore... le parole verranno da sole!

Conclusioni

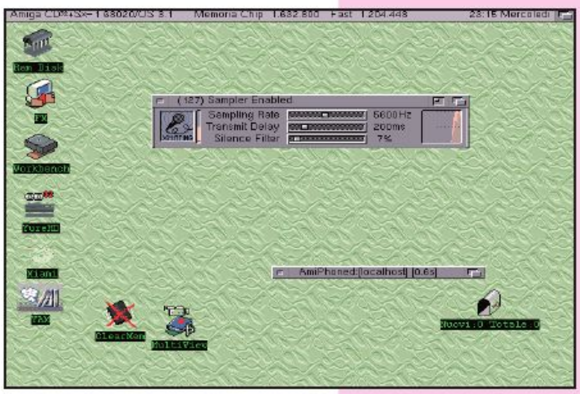
Nella prova il programma si è dimostrato efficiente e sicuramente di buona affidabilità, ciononostante alcuni difetti sono inevitabilmente presenti. La più grave mancanza è la totale incompatibilità con gli analoghi pacchetti presenti per PC, limitando la possibilità di parlare con un maggior numero di persone. La qualità audio dipende molto dalla macchina utilizzata, su un Amiga 1200 equipaggiato della sola fast ram è consigliabile non andare oltre i 5,6KHz, altrimenti il troppo carico sulla CPU che deve campionare, comprimere i dati e contemporaneamente decodificare quelli in arrivo può bloccare inevitabilmente il computer. Le compressioni utilizzate (le comuni ADPCM 2 e 3) assicurano una buona chiarezza dell'audio, tuttavia in condizioni di traffico molto elevato, per esempio utilizzando un browser contemporaneamente ad AmiPhone, si rischia di perdere alcuni stralci di conversazione. Inoltre l'installazione è abbastanza complessa, e poco chiara per gli utenti di Miami (meno male che Enigma viene sempre in vostro aiuto!).



Qui va inserito l'IP del computer a cui connettersi.



Da qui si possono ascoltare i messaggi registrati dalla segreteria.



Collegarsi a se stessi in off-line è utile per settare il programma.

Nome prodotto:
AmiPhone 1.92

Autore:
Jeremy Friesner
e-mail: jfriesne@ucsd.edu

Produttore: **Shareware**

Disponibile presso:
Aminet, EARCD

Prezzo: Gratis

Config. Minima:
Campionatore o scheda audio, connessione ad Internet

Config. Consigliata:
Processore 030, modem a 28.8kps

A favore:
Se usato con attenzione permette di risparmiare sulle bollette. E' completamente gratuito!

Contro:
Incompatibile con I-Phone e programmi simili per PC
Installazione molto difficoltosa per chi usa Miami

E' da poco disponibile l'aggiornamento 4.2 di Cinema4D Pro, il programma di modellazione e ray-tracing proveniente dalla Germania.

Cinema 4D PRO 4.2

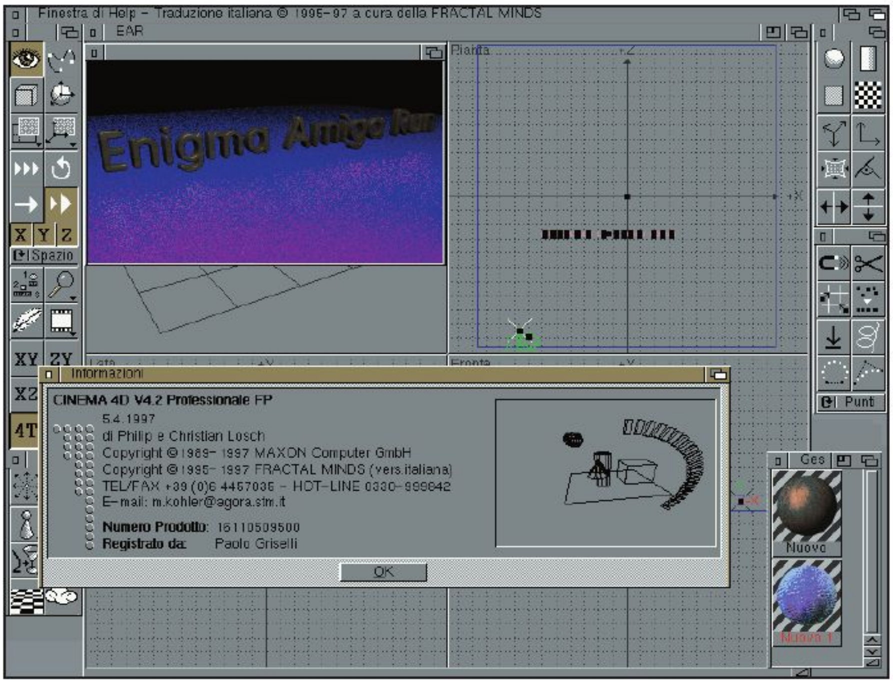
di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Cinema4D è, insieme a Reflections, il programma di grafica 3D più utilizzato in Germania. Al contrario del secondo, però, grazie ad un ciclopico lavoro di traduzione, risulta essere totalmente accessibile anche agli utenti Amiga italiani. Questo particolare dovrebbe ingolosire non di poco gli operatori del 3D, che da sempre hanno dovuto lottare tra vocabolari bilingue e manuali per riuscire a capire come utilizzare un programma.

Con il nuovo aggiornamento sono stati aggiunti una moltitudine di nuovi parametri per il controllo, sia dell'interfaccia, sia della modellazione e del rendering. E' stato inoltre promesso l'aumento della velocità di calcolo su macchine dotate di 040-060, grazie all'ottimizzazione del codice, ora in grado di sfruttare al meglio le FPU di questi processori. Avremo modo di valutare tali asserzioni durante le recensione.

Il software è distribuito (finalmente!) su CD-Rom: questo consente (o almeno dovrebbe consentire...) una facile e veloce installazione. In realtà qualche problema, seppur non insormontabile, c'é stato: vi rimandiamo ai paragrafi successivi per gli approfondimenti del caso.

Finiamo questa introduzione con una precisazione: le versioni precedenti di Cinema4D sono state a tempo debito recensite sulle pagine di Enigma. In questa sede parleremo quindi esclusivamente delle novità rimandando ai numeri precedenti per le descrizioni generali.



All'arrivo del corriere...

Il manuale non poteva che essere organizzato "per addendum". Il grosso delle pagine riguarda la versione 2.1 di Cinema4D. Grazie ad due blocchi di pagine facilmente integrabili (grazie agli anelli) è possibile aggiornare il tutto, prima alla versione 3.1 e poi, finalmente, alla 4. Con questo metodo l'utente è reso edotto velocemente delle innovazioni del programma che, nel caso di riscrittura completa del manuale, sarebbero altrimenti state troppo disperse tra le pagine risultando meno visibili.

Prima di passare all'installazione è bene soffermarsi un poco sull'aspetto **traduzione**. Come già anticipato, il software è totalmente in lingua italiana. Sia gli eseguibili che la manualistica sono stati oggetto di un lungo lavoro di traduzione (circa 6 mesi) che effettivamente ha dato i suoi frutti. Sia nel leggere il manuale sia nell'utilizzo del programma ci siamo resi conto della professionalità con cui è stata eseguito il porting in italiano, nel pieno rispetto della terminologia, anche quella più specialistica. Un impegno del genere è sicuramente cosa rara nel panorama Amiga italiano. **Fractal Minds**, in veste di distributore (e traduttore), ha dimostrato cosa voglia realmente dire il termine "supporto" per un prodotto.

Installazione

Come detto, tutto il software (eseguibili più annessi...) è contenuto su un unico CD Rom. Uno script di installazione dovrebbe permettere di condurre in porto l'installazione senza particolari difficoltà. In realtà qualche difficoltà c'é stata. Ecco come si sono svolti i fatti. Dopo aver inserito il CD nel lettore ed aver clickato sull'icona del disco, non abbiamo perso tempo ed abbiamo attivato l'installer. Dopo aver risposto ad alcune domande di rito (dove, come, perché...), la copia dei file ha avuto inizio... e fine! Una finestra di dialogo ci invitava ad inserire un disco inesistente per poter proseguire nella copia. Non c'é stato verso. Neppure assegnando volumi fittizi a volontà siamo riusciti a sbloccare la situazione. Per ovviare all'inconveniente abbiamo provveduto a copiare lo script in **Ram:**, per poi editarlo con un normale editor di testi. Cancellata la parte di script dove veniva richiesto il disco fantasma, l'installazione ha ripreso a funzionare. Contattata la Fractal Minds, ci è stato confermato il bug, peraltro già ovviato nelle distribuzioni più recenti.

L'installazione termina con il primo avvio del programma: un requester ci invita ad inserire i nostri dati ed il numero seriale, senza il quale non è possibile continuare. Con qualche tocco di mouse ci siamo subito impadroniti dell'interfaccia: abbiamo così dato il via alle sperimentazioni.

Le novità

Le novità introdotte rispetto alla versione 3.1 sono veramente tante: vediamole in maniera sintetica. Come già anticipato il supporto CybergraphX è ora trasparente all'utente. Tramite il requester di definizione per i modi video è possibile reindirizzare l'editor sulla propria scheda grafica, sfruttandone appieno le possibilità (modi a 8, 16 e 24 bit). Il rende-

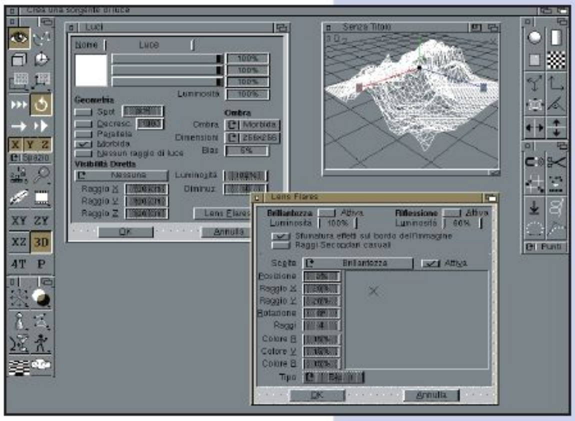
ring è visualizzabile all'interno dell'editor, su uno schermo Amiga o sulla propria scheda grafica. In questo secondo caso (stranamente) occorre installare i driver di controllo specifici per il proprio hardware (non CybergraphX). Il codice è ora ottimizzato per sfruttare meglio processori veloci come il 68040 o, tanto meglio, il 68060. Riguardo a quest'ultimo sono stati raggiunti incrementi prossimi al 100% sulla velocità di rendering. A nostro avviso occorrerebbe una vera e propria ricompilazione mirata per poter sfruttare ancora meglio la potenza (latente) di tale processore (Tornado 3D insegna...). I materiali sono ora applicabili secondo geometria e posizione scelte dall'utente in maniera interattiva. E' possibile, una volta definito il tipo di mappatura e la dimensione, posizionare la texture sul proprio oggetto intervenendo in tempo reale con il mouse. Il brush seguirà il profilo dell'oggetto garantendo il massimo livello di precisione. Utilizzando schermi ad almeno 8 bitplane, risulta estremamente comoda la finestra di preview dei materiali. Su schermi a 16 o 24 bit tale comodità diventa poi irrinunciabile: poter visualizzare un'anteprima realistica del materiale mentre si è in procinto di definirne gli attributi è estremamente comodo e produttivo. Sempre riguardo ai materiali, è stato aggiunto il supporto del formato grafico TGA oltre ai soliti JPEG, BMP e IFF. E' stato abbandonato il TIFF, invece, per motivi di copyright. Un nuovo e più completo pannello di controllo permette di attivare e regolare le caratteristiche della singola texture. Oltre ai controlli relativi al colore, alla trasparenza e riflessione, troviamo un nuovo controllo (**Metal Shader**) per ottenere effetti più realistici con oggetti metallici, agendo in maniera apposita sul contrasto tra spot luminoso ed il resto della superficie. Finiamo con i materiali, ricordando il supporto di tecniche multilayer tramite le quali è possibile assegnare allo stesso oggetto più texture sovrapposte le une alle altre. La gestione delle **lens flare** è stata ulteriormente estesa, permettendo la visibilità dell'effetto anche dietro a oggetti trasparenti. L'algoritmo di antialiasing è stato migliorato, sia per qualità che per velocità. Innumerevoli sono le possibilità di ottimizzazione grazie ai numerosi parametri relativi all'oversampling (raggi in più calcolati per meglio approssimare uno profilo) e all'area da assoggettare all'antialiasing. L'ultima miglioria riguarda la profondità di campo, ora finalmente fotorealistica.

I Bonus

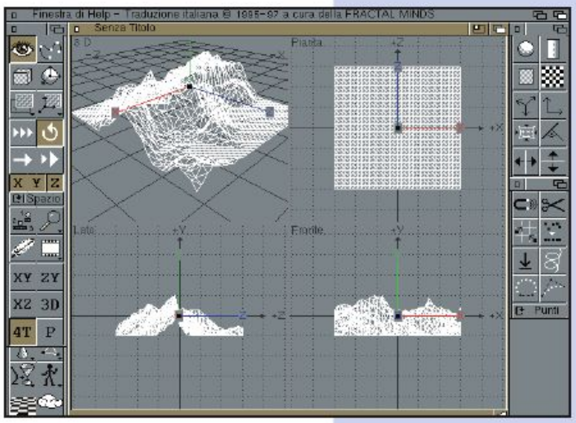
Assieme al programma principale, nel CD troviamo alcune patch di aggiornamento per i plug in **Cinema Tree** e **Cinema World**. Nel cassetto demo sono inoltre stipate le versioni dimostrative di **Turbo Print** e **Scan Quix**. Nel cassetto **Tools**, invece, è possibile trovare **MainActor 1.55** (versione registrata), **Magic Link** e **Cineview**, oltre ad un certo numero di programmi PD volti a migliorare la qualità della vita dell'utente Maxon...

Quattro passi con Cinema4D

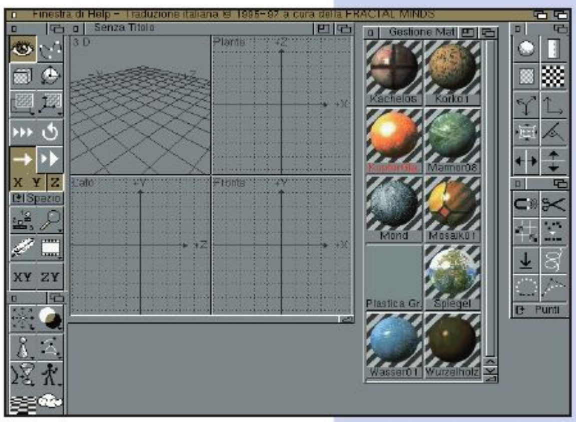
L'interfaccia del programma è immutata rispetto alle versioni precedenti. Le finestre, i menù ed i requester rispettano lo stile **Intuition**, rendendo meno traumatico l'impadronirsi di una certa dimestichezza con i vari tool. L'uso



Cinema4D ha una gestione completa delle Lens Flare. In questa versione sono stati risolti i problemi di visisbilità dietro oggetti trasparenti



Un paesaggio creato invocando la funzione FRACTAL di Cinema4D



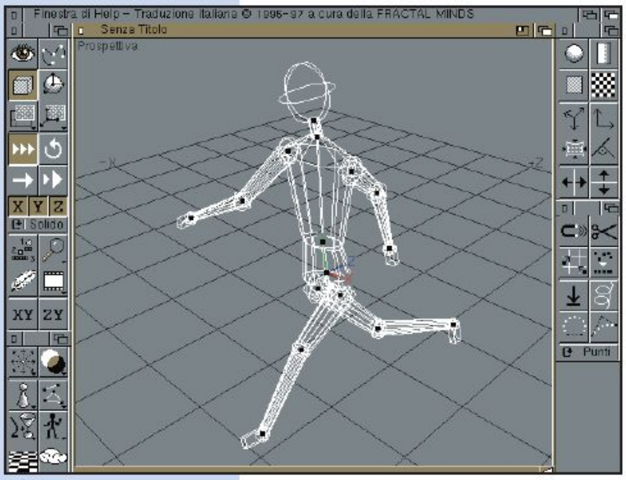
La preview dei materiali su uno schermo a 16 bit. Irrinunciabile!



Il nuovo pannello per la gestione dei materiali. Sono veramente molti i parametri sui cui poter agire



Il Ray Tracing è controllabile in tutto e per tutto grazie all'apposito pannello



Con Cinema4D animare una catena cinematica è veramente uno scherzo

interattivo del mouse permette di eseguire una moltitudine di operazioni (come la scalatura, la rotazione o il trascinamento di catene cinematiche) in tempo reale, avendo un riscontro diretto a video. Le finestre ed i pannelli sposano adeguatamente la filosofia **Zero Wait State**, permettendo di operare in contemporanea su più parametri di più progetti. Il tasto destro del mouse ha una doppia funzione: al di fuori dei pannelli si comporta come sotto Workbench, consentendo l'accesso ai menù. Entro i pannelli invece facilita l'attivazione veloce del pannello di controllo relativo alla funzione selezionata. E' possibile inquadrare la scena da 5 punti vista differenti (alto, lato, fronte, prospettiva e camera) sia su finestre separate che su un'unica quad view (scegliendo alternativamente la camera o la prospettiva come vista 3D). Il supporto CybergraphX permette di integrare l'editor con la propria scheda grafica, ottenendo visualizzazioni a risoluzioni a scelta fino a 24 bit per pixel. Sfruttando quest'ultima peculiarità è possibile eseguire rendering all'interno dello schermo dell'editor, nel pieno rispetto della resa cromatica a 16 o 24 bit (hi-true color). In linea di massima, chi proviene da altri programmi si troverà velocemente a proprio agio con l'interfaccia, e potrà dedicare le prorpie attenzioni all'impratichirsi con i numerosi tool di sviluppo. Il neofita, invece, grazie alla localizzazione in italiano del manuale e del programma, potrà eseguire le proprie sperimentazioni, facendosi "persino" un'idea di quello che sta facendo.

Conclusioni

Dopo parecchie ore di testing abbiamo verificato le potenzialità di Cinema4D: come già detto l'interfaccia permette una veloce presa di coscienza delle potenzialità (davvero ampie) del programma. Permangono alcuni dubbi sulla mancata integrazione di strumenti quali Metaball (ormai diffusissime nel panorama dell'editing 3D), Spline Patch, UV mapping ed altro ancora. La struttura modulare del programma ne permetterà sicuramente la futura introduzione: c'é solo da sperare che qualcuno provveda a programmare qualche plug in ad hoc. In merito a ciò, la Fractal Minds ha avviato un programma atto a coordinare gli sviluppatori interessati a tale progetto. La resa dei rendering è veramente eccezionale, grazie anche alla superba gestione delle caratteristiche di superficie. Non c'é piaciuto però dover aspettare tanto tempo per veder renderizzate (in modalità scanline) immagini veramente banali. Il Ray Tracing, invece è risultato essere veloce, ma soprattutto velocizzabile a piacimento: è sufficiente disattivare qualche opzione, o semplicemente ridurne gli effetti, per veder dimezzati i tempi di rendering.

Il giudizio è sicuramente positivo: il programma è produttivo, è stabile ma soprattutto, è in italiano, quindi accessibile velocemente a qualsiasi livello di utenza.

Avremo modo, in futuro, di esplorare a fondo le caratteristiche di Cinema4D grazie a tutorial bebop esemplificativi.

About Cinema 4D Pro v.4.2

Nome prodotto: Cinema 4D Pro v.4.2

Prodotto da:
Maxon Computer GmbH

Distribuito in lingua italiana da:
Fractal Minds
Via Principe Eugenio, 23
00185 Roma
Tel/Fax (06)4457035
e-mail:info@fractalminds.it

Prezzo: Lire 550.000

Configurazione richiesta:
Amiga dotato di 3Mb di RAM, 10Mb di spazio su HD, AmigaDOS 2.04 o superiore, Coprocessore Matematico e CD Rom. Consigliati 16 Mb di RAM, 68040 o superiore, kickstart 3.1 e scheda grafica compatibile CybergraphX (o Picasso96)

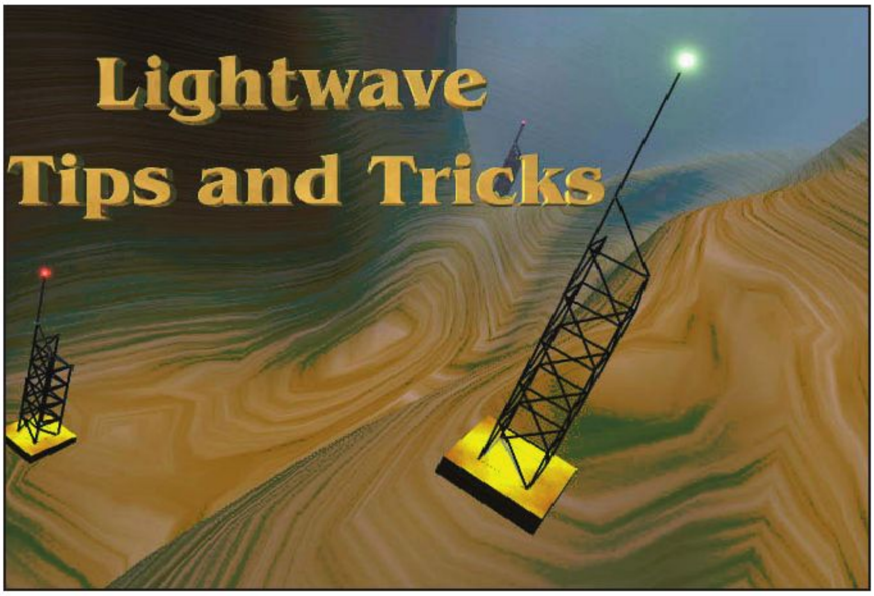
A favore:
Documentazione e programma in lingua italiana. Interfaccia di nuova concezione che rende produttivo fin dai primi contatti il programma. Qualità del rendering molto elevata. Gestione avanzata dei Materiali. Animazioni completamente controllabili grazie a controlli sul tempo e sui key frame. Gestione di catene cinematiche incredibilmente semplice. Supporto trasparente di CybergraphX (e Picasso96). Affidabilità assoluta (mai un crash del sistema). Tool di modellazione ed animazione avanzati. Possibilità di modificare un gran numero di parametri per ottenere il massimo sia in termini di velocità di rendering che di resa qualitativa. Bonus di programmi commerciali registrati (MainActor ecc.)

Contro:
Rendering Scanline velocizzabile. Bug nello script di installazione (risolto nelle ultime distribuzioni).

Una puntata dedicata per intero ai Tips and Tricks per Lightwave 3D.
Una serie di 3 tutorial ispirati dalle vostre richieste ed osservazioni.

LIGHTWAVE 3D

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)



Le richieste dei lettori offrono sempre spunti molto interessanti per l'approfondimento di temi particolari. Questo mese dedicheremo parecchio spazio alla risoluzione di problemi operativi di varia natura, facendo perno sia sulle nostre che sulle altrui esperienze. Buona parte del materiale presentato arriva direttamente dalla rete, in particolare dalle varie discussioni su Lightwave e dalla Mailing List. Una grossa parte del lavoro è consistita nel filtrare i tutorial "remoti", dedicati per lo più alla versione 5.5 del programma, rendendoli accessibili agli utenti di revisioni più datate. Ovviamente anche noi abbiamo fatto la nostra parte migliorando, semplificando o inventando ex novo procedimenti e scorciatoie. Non vi rimane che proseguire, quantomeno per valutare la bontà del nostro operato.

Un progetto ancora da concludere

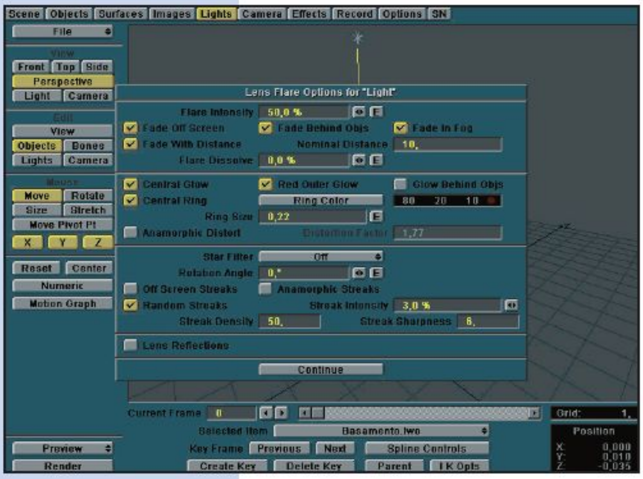
Per motivi di spazio la parte tutoriale (BeBop) di Spazio Lightwave ha subito ultimamente una lieve riduzione. Questo ha comportato la conversione del tutorial step by step in una forma più compatta, integrata direttamente nella parte istituzionale della rubrica. Quello che segue, oltre ad essere il primo esperimento del mese, è il proseguo del progetto da noi promosso riguardante l'assemblaggio di una stazione lunare.

"Edge Rendering" e tralicci

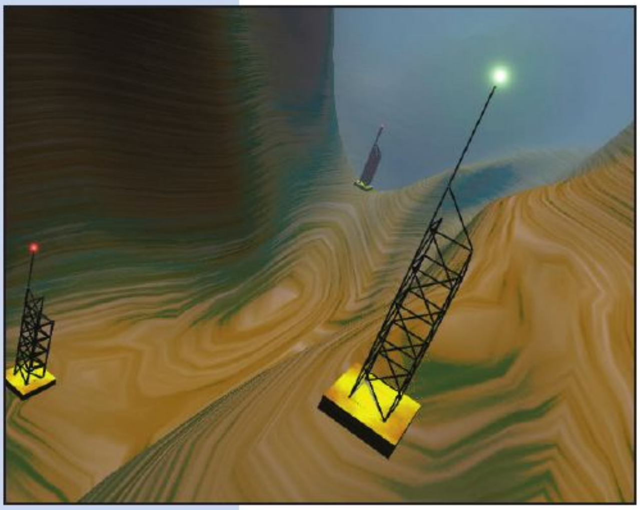
Una struttura complessa come è una stazione spaziale non può sicuramente essere sprovvista di dispositivi atti sia alle segnalazioni per i veicoli in transito, sia alle comunicazioni (magari con altre stazioni). Tralicci ed antenne sono i dispositivi che infestano qualsiasi panorama fututristico o futuribile, televisivo, cinematografico o illustrato che sia. Costruire tali strutture non è difficile. Basta raggrumare un po' di poligoni ed il gioco è fatto. Il problema sorge quando si valuta il peso (in RAM occupata) delle decine (o centinaia) di antenne all'interno di una scena. Dato che noi lavoriamo al risparmio, ci sentiamo obbligati ad eseguire un certa ottimizzazione. Vediamo come.

Cominciamo da un semplice traliccio. Entrate nel **Modeler** e sagomate un parallelepipedo con la funzione **Box**. Senza confermarne la costruzione premete il tasto **Numeric**. Inserite un numero a piacimento di sezioni. Più sezioni aggiungerete più sarà fitta la rete di tralicci creata. Confermate la creazione dell'oggetto.

Dal menù **Polygons** selezionate **Triple**. Per dare un senso di realismo al tutto potete cancellare alcuni poligoni, specie nella parte superiore, al fine di appuntire di un poco il profilo della struttura. Finite le rifiniture potete assegnare un materiale al tutto (tasto **q**) ed sportare la struttura (e voi stessi...) nel **Layout**. Qui invocherete il pannello **Surfaces** ed attiverete il gadget **Outline Only**. In questo modo verrà renderizzato il solo scheletro della struttura, costituito dai lati (e non dall'area) dei poligoni che la compongono. Assegnate un colore opportuno e una parvenza metallica al tutto ed il gioco è fatto. Salvate l'oggetto prima di proseguire. Prima di scatenarvi in una clonazione indiscriminata delle antenne su tutto il suolo lunare, perdete qualche minuto per leggere le successive istruzioni. Un'antenna è un oggetto abbastanza sterile. Occorre migliorarlo dotandolo magari di qualche segnalatore luminoso. Niente di più facile: aggingete una lampada (modalità **Edit Lights**, tast **+**). Imparentatela con in traliccio e spostatela in corrispondenza di uno spigolo posto nell'estremità superiore. Attivate il pannello **Lights**. Modificatene l'intensità ponendola a zero. Impostatela come **Point** (puntiforme). Attivate le **Lens Flare** ed entrate nel loro pannello di controllo con il tasto **Lens Flare Options**. Attivate tutti i gadget **Fade** e definite la distanza oltre la quale la luce non sarà più visibile (**Nominal Distance** e **Flare Dissolve**). In questo modo le luci più distanti non verranno prese in considerazione nel rendering. Lasciate attivi i soli **Central** e **Red Outer Glow**: eviterete di saturare l'immagine con improbabili effetti luminosi. Confermate il tutto in uscita dai requester. Se vi sembra opportuno potete clonare la lampada appena creata (pannello **Lights**, tasto **Clone Light**) disponendone le copie su altre estremità dell'oggetto. Ponete attenzione al fatto che tutte le lampade devono



Il pannello di configurazione delle Lens Flare, accessibile dal Layout

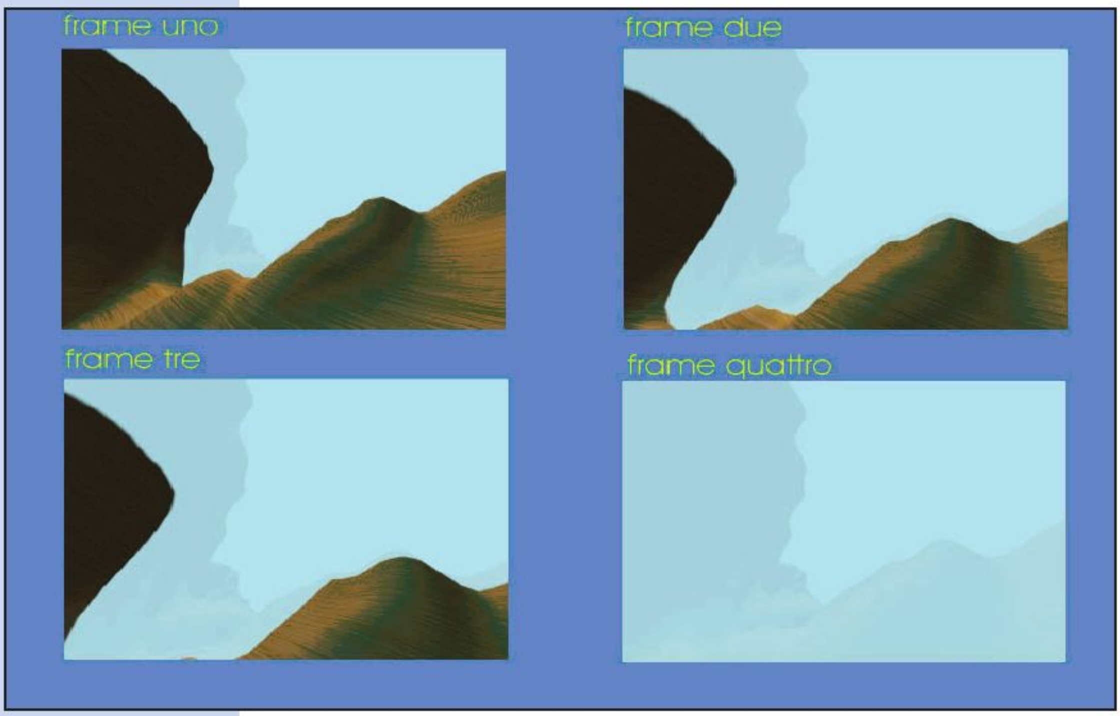


I famosi tralicci clonati lungo una vallata pietrosa

avere come parent object il traliccio: ciò è fondamentale nella fase di clonazione, illustrata nel paragrafo successivo.

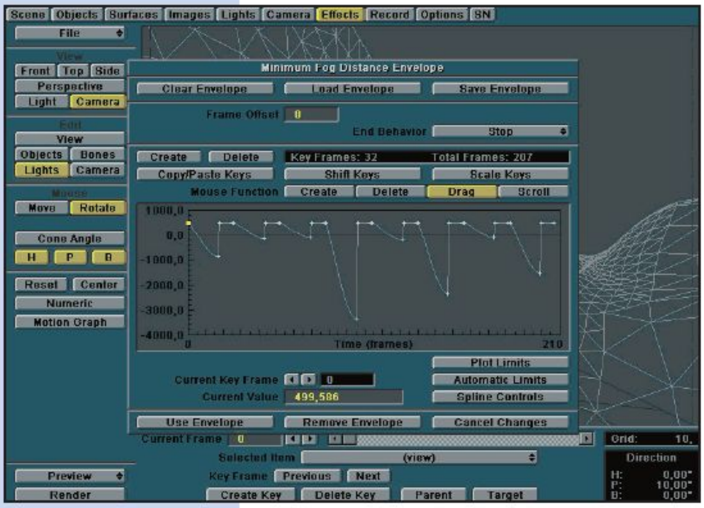
Clonare gerarchie di oggetti

La peggior limitazione di Lightwave riguarda la gestione delle gerarchie, ovvero di gruppi di oggetti imparentati tra loro in maniera da creare un vero e proprio albero di vincoli. Lavorando con catene cinematiche, con oggetti composti (es: un'automobile) o, come nel nostro caso, con dei tralicci illuminati, capita spesso la necessità di dover creare copie di intere gerarchie. La funzione **Clone** presente in alcuni pannelli di Lightwave permette di duplicare un solo oggetto (o una sola lampada) per volta, costringendo il modellatore a dover ricostruire volta per volta le gerarchie perdute. Nel nostro caso un lavoro manuale è improponibile: il nostro obiettivo è infatti quello di ricoprire con decine (perché non centinaia...) di antenne tutta la superficie lunare, evitando di perdere i migliori anni della nostra vita riassemblando le gerarchie spezzate...
Per ovviare al problema esiste un metodo veloce ed efficace. Si tratta di utilizzare una funzione, alquanto snobbata, presente nel pannello **Objects**. Ma non corriamo. Siamo arrivati al punto in cui sia il traliccio che le lampade di segnalazione, correttamente disposte, devono essere duplicati e diffusi sul territorio. Procedete come segue: assicuratevi che la scena contenga



Quattro frame che mostrano l'avvicinamento della camera ad un banco di nebbia

Un esempio di Envelope applicato alla minima distanza della nebbia dalla camera

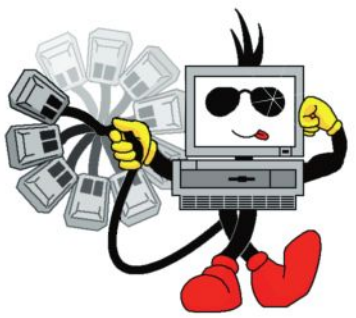


solo gli oggetti occorenti per la clonazione (traliccio e lampade). Salvatela premendo sul pop up **File** ed invocando **Save Scene** dando un nome a piacimento. Su Lightwave 4 tale comando è posto nel pannello **Scene**. Verrà salvata la descrizione della scena, nella quale è contenuta la struttura della gerarchia della nostra antenna. Per clonarla sarà sufficiente invocare dal pannello **Objects** la funzione **Load From Scene**. Selezionate il file appena salvato. Rispondete **Yes** alla richiesta di caricamento delle sorgenti luminose. In pochi istanti appariranno il traliccio e le lampade di segnalazione correttamente imparentate. Ripetete questa operazione fino a che non avrete caricato un numero per voi adeguato di tralicci, e provvedete al loro corretto posizionamento.

Questo metodo ci ha permesso di velocizzare lo sviluppo di progetti abbastanza complessi, basati sull'utilizzo di parecchie catene cinematiche, quali ad esempio la costruzione di un motore a scoppio (e relativi pistoni animati), camminate di "esseri" di varia natura (umanoidi o meno), ecc.

Banchi di nebbia in animazione

Cambiamo radicalmente fronte, spostando l'attenzione su un problema abbastanza complesso, ovvero: come simulare l'attraversamento di banchi di nebbia in animazione, senza perdere troppe ore per il rendering di oggetti "simil" volumetrici. Tali oggetti possono donare (non è sempre vero!) realismo alla scena, tuttavia dato che fanno uso di texture procedurali e sono dotati di trasparenza, possono allungare abbondantemente i tempi di calcolo. La soluzione è semplice: evitare di usare tali oggetti. Lightwave incorpora, come molti alti programmi, una funzione per creare una nebbia più o meno realistica, veloce da calcolare, ma soprattutto animabile. Basta entrare nel pannello **Effects** per intuirne il funzionamento. Lasciamo perdere per il momento i tipi di nebbia; soffermiamoci invece sugli altri parametri. La nebbia non ha coordinate assolute:



questo ci impedisce di creare un banco fisso facilmente attraversabile. La sua dislocazione è sempre relativa alla camera. Se la camera avanza, la nebbia indietreggia, scoprendo mano a mano gli oggetti che stiamo avvicinando. I parametri **minimum...** e **maximum...** , siano essi riferiti alla distanza o all'intensità, ci permettono di definire esattamente dove e con che effetti dovrà essere dislocata la nebbia rispetto alla posizione della camera. Notate bene che tali valori sono animabili tramite **Envelope** (tasto **E** posto a lato del parametro scelto). Sarà sufficiente immaginare con quale frequenza la camera incontrerà i banchi di nebbia per capire come modellare la curva **Envelope**, sia per la distanza che per l'intensità.

In linea di massima sono due i modi in cui poter operare. Il primo è quello di definire una distanza minima e massima fissa e far variare l'intensità. L'effetto che si verrrà a creare sarà simile ad una sorta di lampeggio (con intensità e frequenza a piacere) della coltre nebbiosa. Il secondo metodo è quello di mantenere stabile l'intensità (min e max) facendo variare la distanza dalla camera. In questo secondo caso sarà la nebbia ad andare in contro alla camera (scomparendo alle sue spalle), in maniera alquanto realistica. A dire il vero, esiste un terzo metodo, basato sulla mescolanza dei due precedenti, che consiste nel far variare tutti i parametri. L'effetto ottenibile in questo modo è sicuramente più controllabile: è possibile infatti specificare l'intensità e la lunghezza di ogni singolo banco di nebbia. Il problema sta nella messa a punto delle curve Envelope, che diventerebbe alquanto complessa.

Nella pratica, i metodi esposti si realizzano creando una curva Envelope per ognuno dei parametri da animare. Tale curva ad altro non serve che raffiguare l'andamento di un dato fattore nel tempo: l'asse verticale mostra l'intensità del parametro, metre l'asse orizzontale mostra il tempo espresso in fotogrammi. Prendiamo come esempio la curva relativa alla minima distanza della nebbia dalla camera. Avvicinandosi al banco la distanza, partendo da un valore di inizio elevato, dovrà ridursi, fino a diventare zero se non negativa. Per rappresentare ciò con un Envelope basterà definire un valore iniziale (distanza elevata es: 1000 metri), il tutto al frame zero. Aggiungerete poi un nuovo key frame (dopo ad esempio 20 fotogrammi), relativo al completamento del passaggio nel banco: in questo caso il valore sarà negativo (es: -100 metri). Creando una cresta frastagliata di key frame creerete velocemente banchi di nebbia a piacimento. Lasciamo a voi il compito di sperimentare gli altri metodi e di valutarne gli effetti.

Per questo mese finiamo qui. Dandovi appuntamento al mese prossimo cogliamo l'occasione per ringraziare chi, sottoponendoci i propri dubbi, idee e perplessità ha contribuito e contribuirà alla stesura della rubrica.

Enigma intervista per voi Juha e Vesa Meskanen, i due fratelli finlandesi che hanno fondato la Realsoft, regalando all'Amiga uno dei migliori programmi 3D in circolazione, Real 3D.

Intervista con i creatori di Real3D

di ***Alessandro Tasora***



Sono passati alcuni anni da quando faceva timidamente capolino, sullo schermo dei nostri Amiga, la prima versione di Real 3D. A quei tempi la scena era dominata da Turbosilver e dal suo successore, Imagine, che inesorabilmente prendeva il posto dell'antiquato e pionieristico Sculpt4D, mentre Real -con il suo rivoluzionario approccio "non poligonale"- era piuttosto oggetto di curiosità e stupore.
Col passare del tempo, e soprattutto col radicale passaggio alla versione 2.0, anche Real 3D iniziò a farsi notare, soprattutto in Germania e nell'Europa settentrionale in genere, laddove tuttora possiede gli utenti più numerosi ed "importanti".
Negli ultimi anni, a partire dalla release 2.47, la Realsoft si è rivolta anche al mondo Intel ed Alpha, con versioni multipiattaforma che sono approdate anche nell'ambiente universitario, e che sono approdate in ambienti produttivi ingrandendo il volume di affari della casa produttrice.
Le ultime versioni 3.3 e 3.5 costituiscono piuttosto un consolidamento della versione 2, dato che a quanto ci risulta gli sviluppatori stavano lavorando parallelamente -già da più di un anno- alla versione 4, una totale riscrittura che dovrebbe rappresentare il vero obiettivo della Realsoft da quando è stata fondata.
Noi di EAR abbiamo raccolto le testimonianze dei due simpatici fratelli Juha e Vesa Meskanen che, nella lontana Finlandia, hanno dato il via a questo complesso progetto.

EAR: parlateci di voi, della vostra vita, dei vostri hobby e dei vostri studi, e soprattutto di come avete fatto a diventare programmatori.

Juha: Sono nato a Vilppula, un villaggio molto grazioso nella Finlandia centrale. Circa 25 anni dopo mi sono trasferito a Lahti, una delle principali città della Finlandia. Qui mi sono laureato in ingegneria, ho incontrato una bella ragazza, mi sono sposato, ed ora ho tre bambini.
Il mio primo linguaggio di programmazione fu il Basic, grazie a mio fratello Vesa che a quel tempo aveva comperato un C64 e che mi trasmise le basi della programmazione.
Avevo parecchi hobby. Tuttavia, a causa del lavoro, della moglie e dei bambini, ora ne ho mantenuto uno soltanto: vado in palestra tre volte alla settimana per mantenermi in buone condizioni fisiche. L'effetto collaterale è che ora inizio ad assomigliare a Schwarzennegger (cosa che a mia moglie non dispiace..). Bene, mio fratello è il genio di famiglia, ma in compenso ora io sono il più forte; -)

Vesa: Anch'io ho passato l'adolescenza a Vilppula. Due anni fa mi sono trasferito a Tampere, una città piuttosto grossa, almeno per lo standard finlandese. Vivrei più volentieri in campagna, ma d'altra parte la programmazione assorbe tanta parte del mio tempo che effettivamente non cambierebbe nulla.
Mi piace passare il poco tempo libero a contatto con la natura, sia nella nostra seconda casa che si trova su una stupenda isola, sia partecipando a battute di pesca ed escursioni in Lapponia. Dato che anche a Juha piace pescare, spesso ci andiamo insieme: la distanza è elevata (1200 km), pertanto molte delle discussioni più produttive sullo sviluppo di Real 3D sono avvenute durante questi interminabili viaggi.
Ho studiato matematica pura: mi sono laureato all'università di Helsinki nel 1988 ed ho fatto il ricercatore sempre in quella sede. Successivamente, nel 1989, ho iniziato l'attività di sviluppo software fondando la Realsoft ed immettendo sul mercato la primissima versione di Real 3D, sviluppata assieme a mio fratello Juha.

EAR: quali sono i principali passi che hanno segnato lo sviluppo di Real 3D, dall'ideazione fino ai giorni nostri?

Vesa: Beh, tutto è iniziato come un hobby, la grafica 3D era la cosa più interessante che si potesse fare con un computer.
Quando nacque l'Amiga -credo nel 1985- ne comprammo subito uno, dato che era l'unico mezzo per ottenere quello che volevamo: grafica fotorealistica.
Uno dei passi più importanti fu sicuramente la tesi di Juha, che si laureò in ingegneria presentando Real 3D come oggetto di ricerca. Dopodiché, quando nei tardi anni 80 visitammo alcune fiere del settore, ci accorgemmo che il nostro software era migliore e più veloce di quello dei concorrenti, e di conseguenza fondammo la Realsoft.

EAR: Attualmente come vi dividete il lavoro? Sviluppate entrambi la stessa parte di software o vi dedicate a moduli separati?

Juha: La Realsoft è una società composta da persone che lavorano separatamente in diverse parti del paese, questa soluzione si è dimostrata ottimale per noi.
Vesa è principalmente coinvolto nello sviluppo del motore di rendering (ray tracing, materiali,

etc.). Inoltre a lui compete la soluzione dei problemi matematici più complessi (in fondo è il nostro "cervellone").

Vesa: Infatti, lavoro costantemente su una singola sezione del software. Questo mi facilita il lavoro: non devo preoccuparmi di cosa stanno facendo gli altri sviluppatori, dato che il loro lavoro non si sovrappone troppo al mio.
D'altra parte Juha è l'unico sviluppatore della società in grado di gestire il programma nel suo complesso. Allo stesso tempo coordina lo sviluppo e controlla il lavoro dei nostri programmatori. Prima o poi dovremo fare un'assicurazione sulla sua testa!

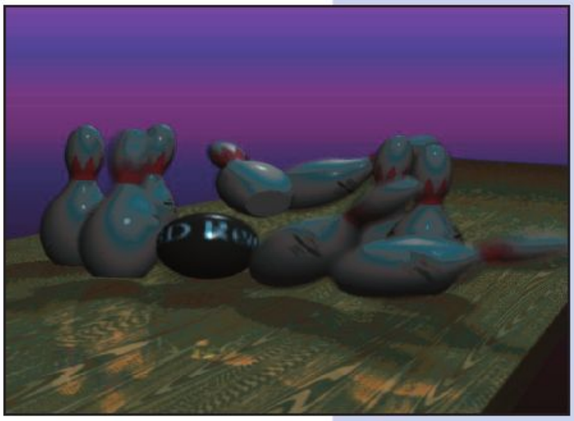
EAR: Quante persone lavorano alla Realsoft ? Sono dipendenti fissi o freelance?

Juha: Ora abbiamo quattro programmatori a tempo pieno. Siamo stati molto fortunati ed abbiamo trovato gente in gamba. In passato abbiamo usato alcuni freelance.
Oltre agli sviluppatori, ci sono anche diversi addetti alla parte commerciale, al supporto tecnico ed al marketing.

EAR: Descriveteci l'hardware in vostro possesso, sul quale sviluppate Real 3D.

Juha: Attualmente abbiamo circa 10 workstation, incluse Silicon Graphics, Alpha AXP Risc, Amiga ed Intel NT/95. Ovviamente siamo sommersi da un numero elevato di periferiche come stampanti, modem, acceleratori grafici 3d, etc.

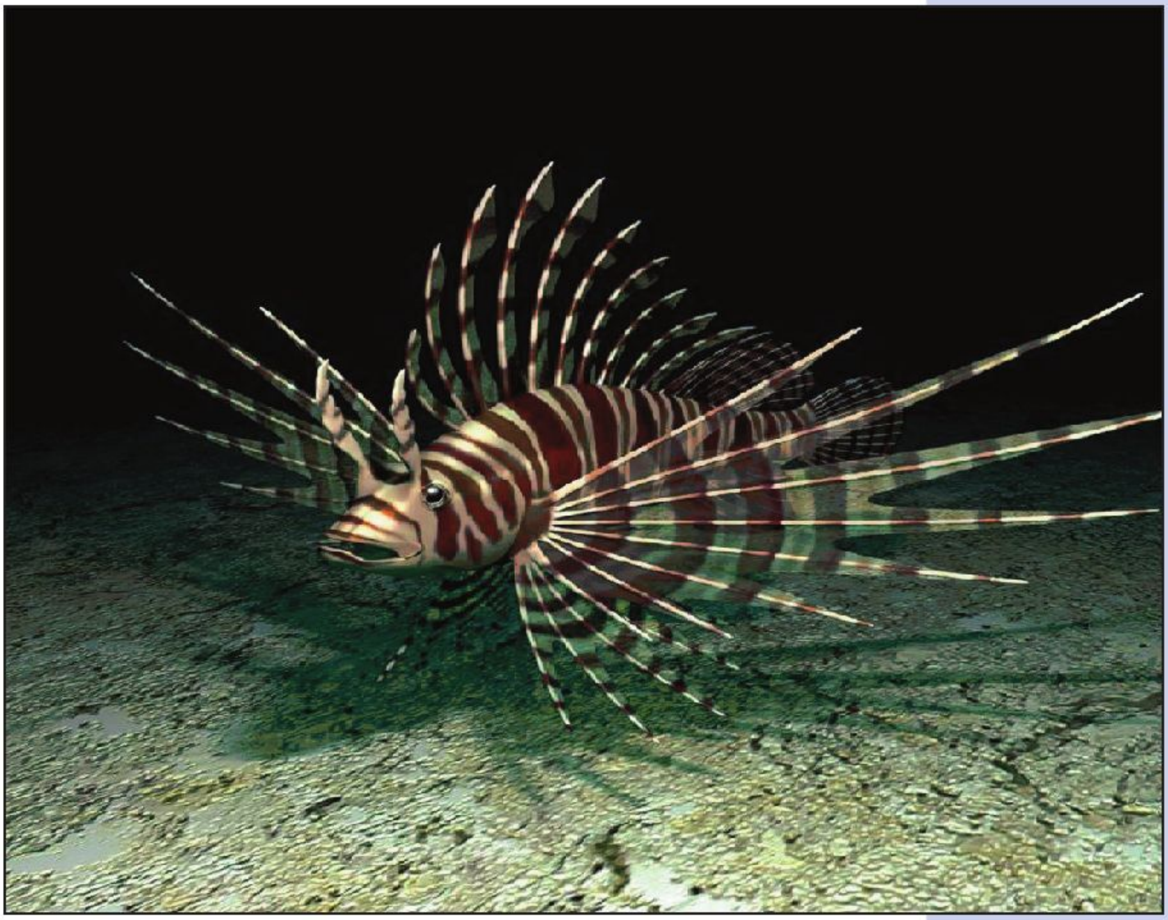
EAR: quali sono i vostri piani per lo sviluppo della versio-



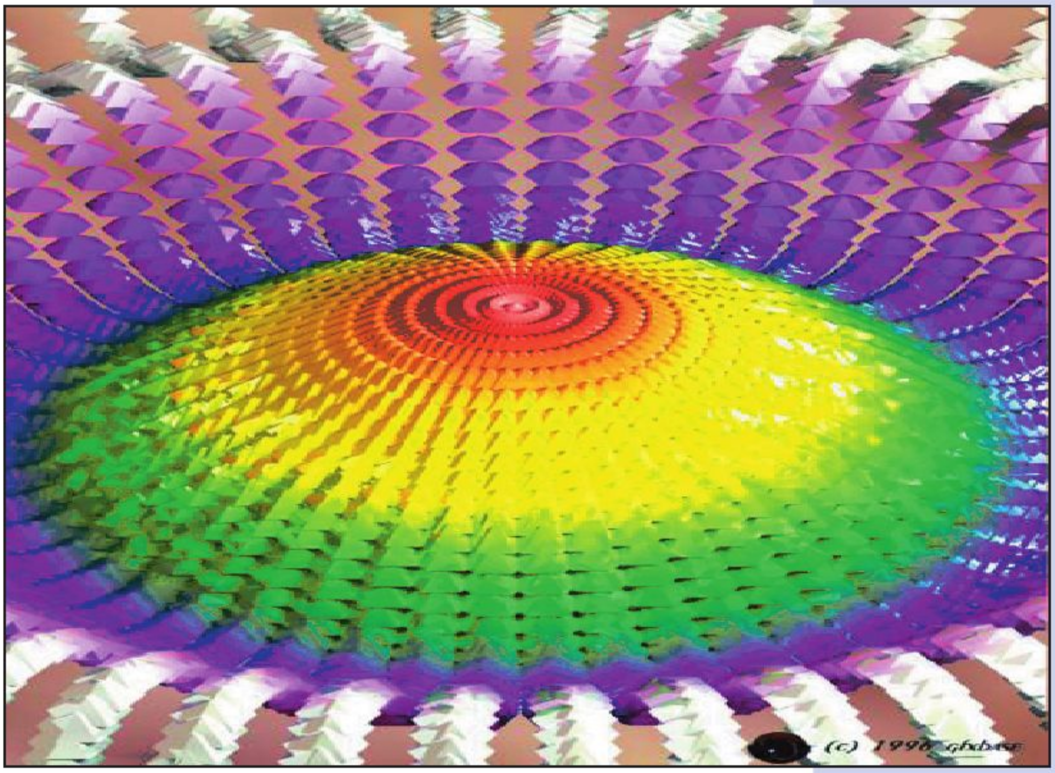
Questa è una delle "immagini storiche di Real 3D", infatti risale al lancio della versione 2.0, che introduceva la rilevazione delle collisioni per la prima volta su personal computers.



Vesa Meskanen, forte di una preparazione in matematica da ricercatore universitario, ha progettato il motore di rendering di Real 3d: uno dei pochi al mondo in



Juha Meskanen ha progettato l'architettura di Real 3D. A lui dobbiamo la possibilità, ad esempio, di usare il linguaggio RPL per programmare macro di modellazione ed animazione.



Eloquente esempio della qualità di rendering dell'ultima versione di Real 3D.

ne 4 di Real 3d (sempre che non siano segreti..)?

Ovviamente abbiamo parecchi piani per il futuro, ed infatti alcuni sono segreti.
La versione 4 sarà una degli applicativi 3d più potenti al mondo, e uno dei nostri scopi principali è quello di assicurarci che tutta questa potenza sia accessibile attraverso un'interfaccia estremamente elegante e facile da usare, in modo che parecchi utenti possano avvantaggiarsene.

EAR: Alcune considerazioni sul miglioramento del marketing?

Vesa: Finora lo sviluppo innovativo è stato il nostro punto forte, non il marketing.
Tuttavia, stiamo cercando di migliorare il marketing parallelamente alla nuova versione, in modo che il nuovo prodotto, così avanzato, abbia il successo che si merita.
Internet è un canale di marketing che sta accrescendo di importanza ed efficienza, e cercheremo di usarlo al meglio.

EAR: Cosa ci dite riguardo allo sviluppo della versione 4 sotto Amiga?
Juha: La versione per Amiga è già portata al 90% sotto Amiga.

EAR: Parlateci della vostra collaborazione con la Lockeed-Martin.

Juha: La version 4 di Real 3D sfrutta appieno i loro eccellenti acceleratori grafici 3D (si tratta degli acceleratori grafici 3D PRO-1000, unità di rendering hardware da montare esternamente a potenti workstation, N.d.A.). Questo programma di cooperazione riguarda anche la partecipazione ad eventi fieristici, etc.

EAR: Quali sono le vostre opinioni riguardo al mondo del software 3D in generale (tendenze nello sviluppo, punti forti e deboli degli avversari, ed altro)?

Vesa: Pare che il mondo della grafica 3D stia crescendo velocemente, almeno a giudicare dal numero di prodotti attualmente disponibili. Può essere, tuttavia, che il numero di potenziali clienti non cresca altrettanto velocemente -perlomeno non esiste un mercato "di massa" di utenti 3D-.
La sfida è molto difficile. La mia opinione è che il mercato sia dominato da alcune grosse compagnie che fanno marketing in maniera molto evidente, e che per tale ragione catalizzano la maggior parte dell'attenzione.
Non credo sia difficile guadagnare un vantaggio competitivo sui concorrenti in termini di sviluppo tecnologico, raggiungendo se non addirittura sorpassando i contenuti tecnici dei loro prodotti, ma un altro discorso è il marketing, che risulta più critico per una società di dimensioni relativamente modeste come lo è la Realsoft.
Tuttavia il nostro futuro prodotto è chiaramente distinguibile da quello dei concorrenti: non ci sono altri software 3D con un'architettura altrettanto aperta, potente e scalabile. Quasi direi che si tratterebbe dell'unica soluzione grazie alla quale un software 3D entry-level potrà espandersi fino a soddisfare le richieste degli utenti high-end più esperti. Questo fatto dovrebbe garantirci una posizione solida in tale mercato.

EAR: Alcuni software (Softimage, Lightwave, Alias) hanno guadagnato indiscussa popolarità dal momento in cui fu pubblicizzato il loro impiego in film e produzioni video molto famose. Credete che questo possa accadere anche per Real V4?

Juha: Sicuramente. In v4 ci sono già molte funzioni che lo renderebbero appetibile all'industria cinematografica.

Vesa: Infatti recentemente abbiamo avuto contatti con responsabili degli effetti speciali di una famosa casa cinematografica, e il futuro ci dimostrerà se la Realsoft avrà successo in quest'ambito.

EAR: Ringraziamo Vesa e Juha per la gentile collaborazione!
Prima di chiudere osserviamo che "Real v4" è un nome in codice; infatti è quasi certo che in occasione del lancio della nuova versione, il programma cambierà nome, quasi a sottolineare il cambiamento radicale.

Real 3D Contest

Ogni mese viene indetto un concorso su Internet per immagini realizzate con Real 3D. L'organizzatore è Andy Makely, il quale decide di volta in volta il tema delle immagini. Infatti questo concorso è a tema fisso: ad esempio quello di Novembre aveva per titolo "gli insetti"; fra le varie immagini inviate, ne pubblichiamo alcune piuttosto significative Partecipare non costa nulla: basta usare Real 3D ed inviare le immagini presso il sito: http://www.mindspring.com/~makely/ seguendo il tema del mese, inoltre il vincitore riceverà 25 dollari, messi in palio mensilmente.



"Marimbondo" di Wagner Schieber. Quest'immagine rappresenta una caratteristica specie di ape che vive in Brasile, chiamata dalla popolazione locale "marimbondo". L'autore vive difatti in Brasile.



"Monarchs" di Andy Makely, Real 3D v3.5. Trattasi di un'immagine fuori concorso, dato che l'autore è allo stesso tempo anche organizzatore del concorso.
Il rendering delle centinaia di frafalle ha richiesto poco tempo grazie all'uso sapiente delle "clip map".
Infatti le ali sono ritagliate da due semplici poligoni grazie all'applicazione di un brush con la sagoma delle ali.

http://www.mindspring.com/~makely/



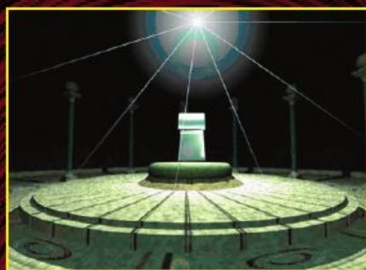
"Wasp" di Robert Dollase, Real 3D v3.5. Questo rendering dimostra come si possa ottenere un gradevole effetto di fotorealismo combinando l'effetto di "depht of field" ed un'immagine digitalizzata di sfondo. Robert Dollase è uno degli utenti di Real 3d maggiormente conosciuti nell'ambito della modellazione di animali.

Real 3D Gallery

di ***Alessandro Tasora***

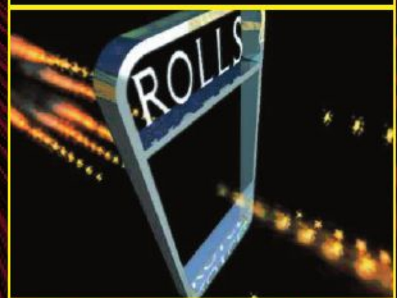
Questo mese ospitiamo le opere di Jason Saunders, titolare della casa di postproduzione "Pixel Perfect Computergraphics", situata in Inghilterra.
Quest'autore si dedica in particolare alle animazioni tridimensionali per conto di importanti società inglesi ed estere (BBC, Rolls Royce, Banche del Sudafrica, ecc.), che realizza mediante software Real 3D ed alcune plugin di animazione particellare.
Riportiamo alcuni fotogrammi di due animazioni significative.
La prima sequenza è stata realizzata per la "BBC Multimedia", e mostra l'impiego di lens flares in una classica situazione di "logo animation"; nonostante la semplicità della scena si osservi l'effetto suggestivo della sorgente luminosa in movimento dietro le colonnette (purtroppo il movimento non è riproducibile su carta stampata...).
La seconda animazione è stata realizzata per la Roll Royce, nota casa automobilistica inglese produttrice, tra l'altro, di propulsori areonautici. Trattasi di un classico esempio di "flying logo animation", laddove la resa del materiale metallico ha un'importanza capitale. Si osservi a questo proposito che per ottenere un effetto di riflessione gradevole è indispensabile l'impiego di un'appropriata mappatura "environment".
Il simbolo della Rolls è attraversato da alcune scie di particelle: l'autore osserva che tale effetto non è presente nell'animazione originale, e che è stato aggiunto poco tempo fa al solo scopo di sperimentare la beta-release della plugin Enhancer (il modulo di rendering particellare appositamente dedicato a Real 3D).

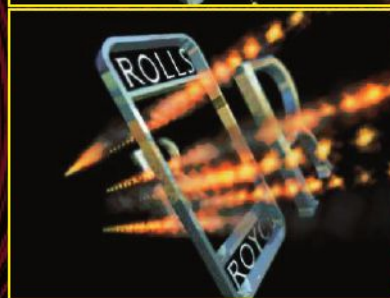


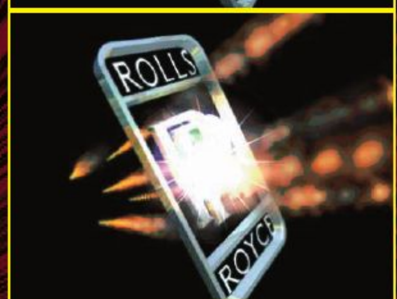


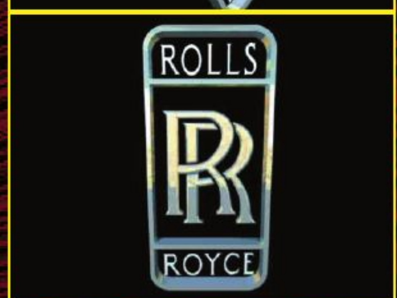














"Roar", di Robert Dollase, 1997, software Real 3d. Frame tratto da un'animazione.

Modelliamo un'orchidea con Real 3d, approfondendo il concetto di UV mapping.

Fiori virtuali con Real3D

di ***Alessandro Tasora***

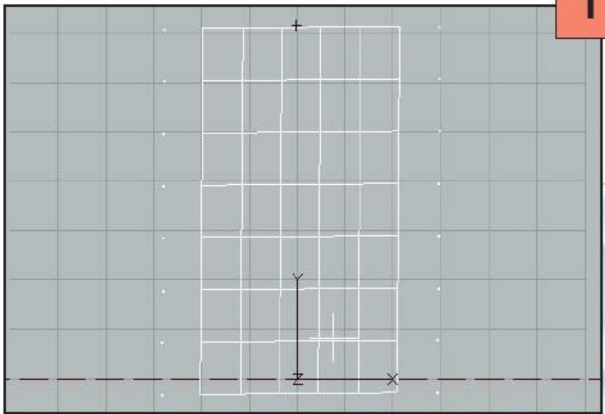
Può capitare che il vicino di casa, in procinto di partire per lunghe vacanze, vi affidi un vaso di fiori, affinché ne abbiate cura durante la sua assenza. Accettando l'incarico, con sorriso di circostanza, raccontate aneddoti stupefacenti sul vostro pollice verde, sulle doti incredibili di giardiniere che garantiranno una perfetta salute dei fiori a voi affidati. Tuttavia, già mezz'ora dopo la partenza del vicino di casa vi sarete dimenticati del suo vaso, che rimarrà nascosto e trascurato per due settimane nell'angolo più remoto della vostra abitazione, e quando vi ricorderete che dovevate innaffiarli, i fiori avranno già assunto un aspetto terribile, nemmeno li aveste bombardati con il napalm. Come rimediare al disastro? Semplice: regalate al vostro vicino un rendering di due "orchidee virtuali", realizzandole secondo gli insegnamenti di quest'articolo.

Il tutorial sulla modellazione dei fiori offre uno spunto interessante per approfondire il concetto di UV mapping, che utilizzeremo per conferire colore e rugosità ai petali delle due orchidee.Ricordiamo che la mappatura di tipo UV è quella per la quale le immagini proiettate su una superfice B-spline seguono la curvatura della stessa, anche quando la si deforma, come





1

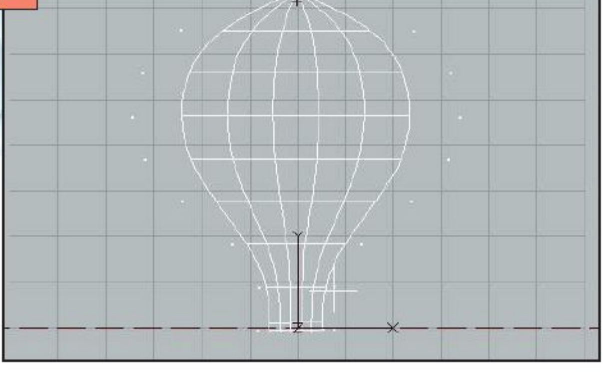


Attivate Real 3d, e nella vista frontale inserite una mesh di b-spline, usando il menu "create/freeform/mesh".

Quando vi verrà richiesto il numero di suddivisioni, non inserite valori eccessivi: nel nostro caso u=8 v=10 hanno funzionato egregiamente.

Ricordate che con le B-spline il rendering delle curvature non presenterà bordi sfaccettati, qualunque sia il numero di suddivisioni, pertanto usate quelle minime indispensabili.

2



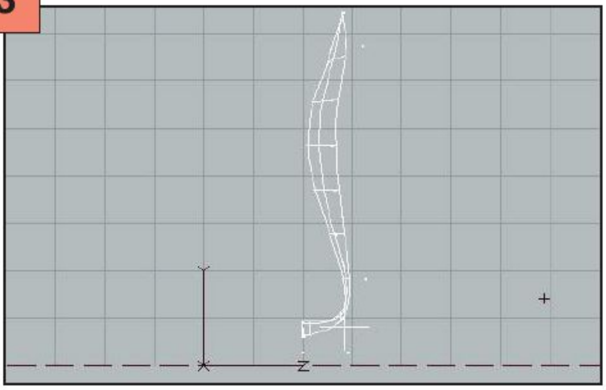
Sempre in vista frontale, deformate la mesh affinché assuma l'aspetto di un petalo, anche se per ora è perfettamente piatto.

Il sistema più comodo consiste nel selezionare (shift + mouse drag) gruppi di punti orizzontali, creare l'oggetto-gruppo (tasto "g"), poi restringere o allargare il gruppo con "size 1D" (tasto "1").

Ripetete l'espediente per tutte le "fette orizzontali" della mesh, per ottenere il risultato di figura.

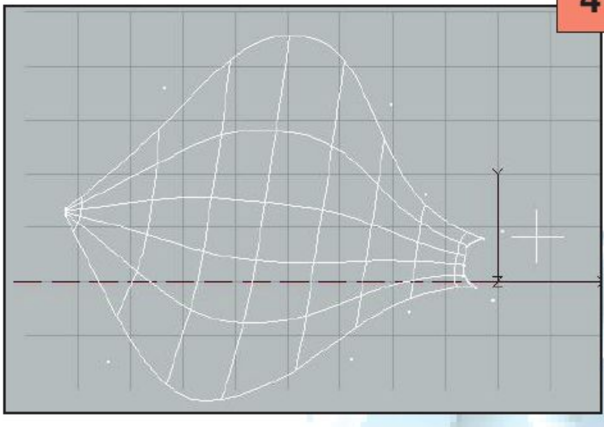
Cancellate gli oggetti-gruppo alla fine.

3



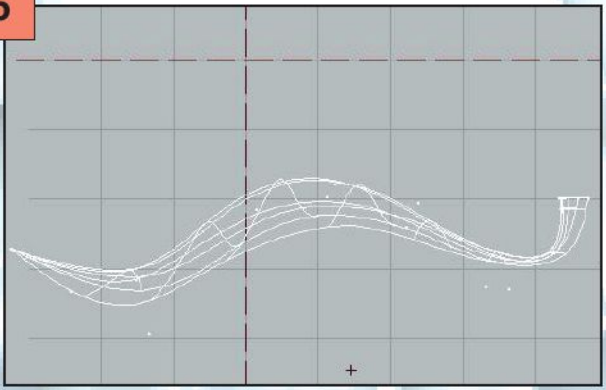
In vista laterale, conferite una discreta bombatura al petalo, inoltre piegate all'indietro l'attaccatura al gambo.
Conviene ancora una volta creare "gruppi di punti", selezionandoli dalla vista frontale e muovendoli all'indietro tramite la vista laterale.
Il risultato avrà una forma simile ad un cucchiaio (ovviamente nessuno vi vieta di sperimentare forme differenti).

4



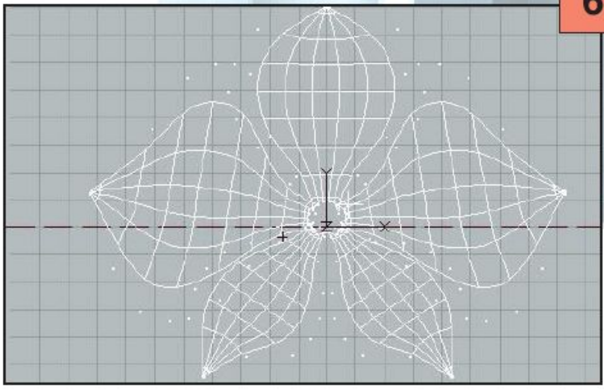
Il petalo laterale.
Createlo per duplicazione di quello centrale appena realizzato, con modify/structure/duplicate.
Alterate leggermente la forma usando la funzione "modify/bend local/move 2D", con la quale potete selezionare un'area della mesh sulla quale agire poi con una sorta di "calamita".
Si osservi che esistono numerose altre operazioni di modifica lineare delle mesh, ad esempio "modify/bend local/size 2D" si è rivelata utile nel nostro caso.

5



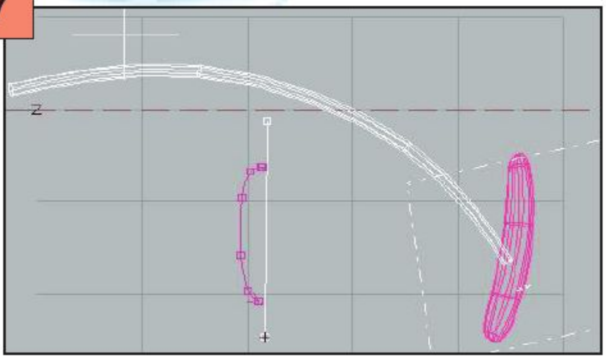
Il petalo laterale possiede una curvatura più accentuata in vista superiore.
Agite con "modify/ben endpoint/move 2d" per un effetto di tipo "skew", oppure create gruppi di punti e muoveteli semplicemente con "move" (tasto m) e "rotate" (tasto r).

6



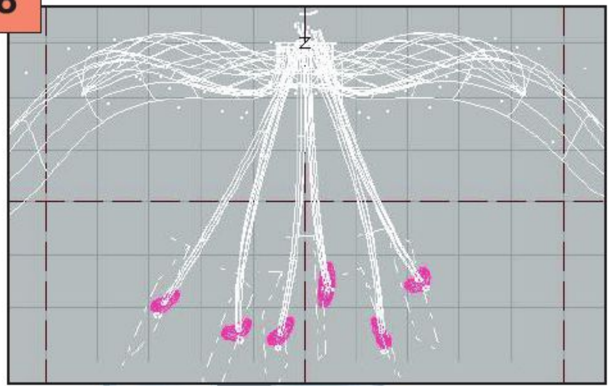
Duplicate il petalo laterale ed usate la funzione "Modify/linear/mirror" per ottenerne la copia simmetrica sul lato destro.
Realizzate altri due petali, più piccoli, per completare la corolla.

7



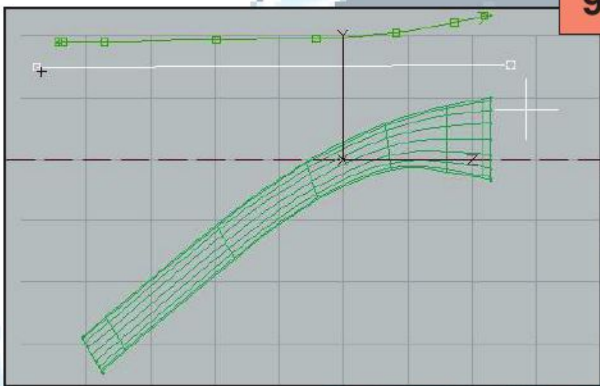
Il pistillo si ottiene con due sottili mesh di b-spline, una realizzata per estrusione di una circonferenza lungo una linea curva, e l'altro per rotazione di un profilo attorno ad un asse.

8



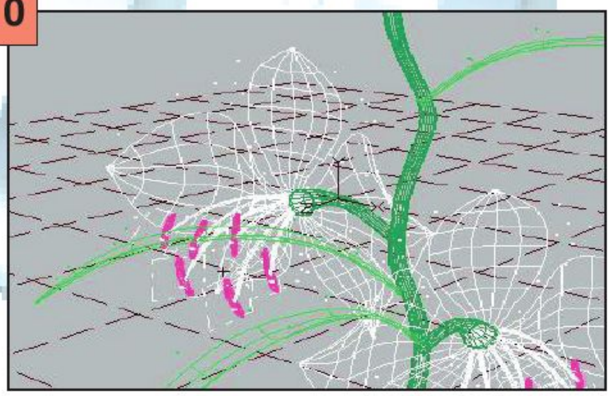
Duplicate sei o sette volte il pistillo appena creato, e posizionatelo con diverse angolazioni all'interno del fiore.
Per maggiore realismo, abbiamo applicat alcune semplici bumpmap ai pistilli.

9



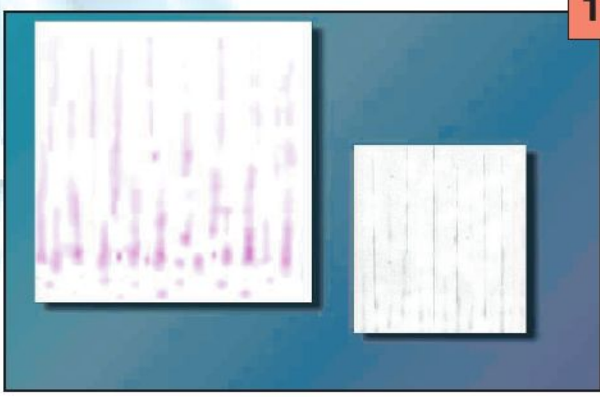
Il gambo del fiore si può ottenere con diversi sistemi: ad esempio eseguendo la "tornitura" di una b-spline attorno ad un asse, generando una specie di "tromba" che poi pieghiamo utilizzando il sistema spiegato in precedenza (selezione di gruppi di punti e rotazione-spostamento degli stessi).

10



La scena wireframe completa dovrebbe risultare simile a quest'illustrazione. Si noti che abbiamo duplicato il fiore per avere una graziosa composizione floreale.
Il gambo principale è una mesh b-spline a forma di tubo rettilineo, modificato in seguito intervenendo su gruppi di punti.

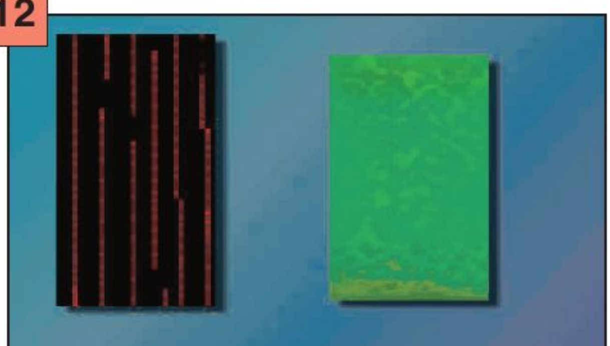
11



Per conferire colore ai petali, realizziamo un brush con TV paint, simile a quello illustrato a sinistra. Usando lo strumento "aerografo", con il colore fucsia, non è difficile ottenere questo brush. In Real 3D, creiamo il materiale "petali", attiviamo "spline map" (perché desideriamo applicarlo con modalità UV mapping), ed assegnamo questo materiale ad ogni petalo, con "create/mappings/default".

Eventualmente possiamo anche creare un secondo materiale, sempre con "spline map" attivato, per conferire rugosità. Per quest'ultimo, disattivate "color map" ed attivate "bump map", usando il brush bianco/nero sulla destra.

12



Come tocco finale, possiamo assegnare bump-map e color-map anche allo stelo del fiore ed alle foglie, usando sempre la mappatura UV (quindi attivando "spline map" nella finestra del materiale).
In figura si vedono la bump-map per le foglie (sulla sinistra), e la color-map per lo stelo (sulla destra). Nota, per avvolgere ripetutamente la color map sullo stelo, come tante fascette su un unico tubo, regolate un valore basso per "h" (height, altezza) nel campo "spline uvwh" della finestra del materiale, ed attivate "tile y".
Ad esempio: se h=0.2, il brush si ripete 5 volte in altezza sulla mesh del gambo, se h=1, si ripete una sola volta, molto disteso.

La ClassX sforna nuove versioni in tempi record

Class-X Fontmachine v3.0

di **Andrea Favini**



Ecco come appare un progetto veloce .

Puntuali come un orologio svizzero, dopo avercela annunciata assieme alla consegna di VideoFX e dopo averla presentata a Empoli, gli amici della ClassX ci hanno fatto pervenire l'ultima versione di Font Machine. Presso la fiera si trattava di uno dei pezzi forti della casa toscana. La recensione della versione 2 l'abbiamo fatta poco tempo fa, quindi è impressionante la velocità con cui i ragazzi della ClassX sfornino software. Per chi si fosse perso codesta recensione, si tratta di un ottimo programma per la creazione a livello professionale di colorfonts. Non si tratta di un editor a punti, bensì di un programma di manipolazione di font già pronte in format Amiga oppure Intellifont, che mette a disposizione dell'utente strumenti molto potenti. Visto il livello raggiunto con l'ultima release, era difficile pensare si potesse fare molto per innovare il programma: loro ci sono riusciti. Ma andiamo per gradi.

Il pacchetto

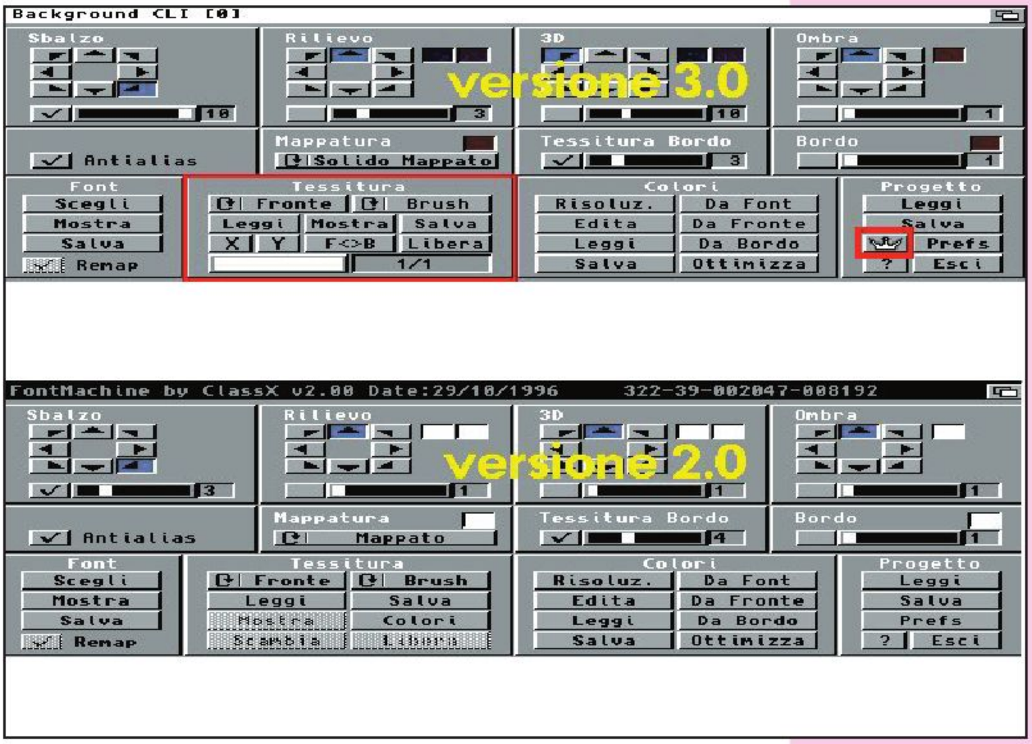
La confezione è identica a quella delle versioni precedenti ma all'interno oltre al solito ottimo manuale, troviamo che il numero di dischi si è raddoppiato, da due a quattro. Crescita mastodontica dell'eseguibile o delle librerie? Niente affatto, a occupare spazio ci pensano i vari esempi e file di supporto allegati. Pensate che una volta installato il pacchetto vi troverete circa 2Mb di AnimBrush, 1,3Mb di pennelli e quasi 3 di colorfont già fatte. Come al solito le richieste base di sistema sono misere per dare la possibilità a molti di utilizzare FontMachine senza costosi upgrade hardware.

Le novità

Insieme alla ottimizzazione delle loro già rapidissime routine e l'aggiunta del supporto RTG (ora anche chi non possiede il chipset AGA può generare font fino a 256 colori), hanno reso possibile la generazione di font animate. Non si tratta però di un formato particolare, ma semplicemente di normali animazioni Iff, oppure, molto utili per le pagine Web, AnimGIF. La generazione di queste "AnimFONT", avviene in maniera semplice e rapida tramite l'esecuzione di uno script ARexx. Tutto quello che l'utente deve fare è selezionare il font, definire le mappature e, dopo avere logicamente lanciato lo script, seguirne le istruzioni a schermo. Si può scegliere se animare il fronte, il bordo oppure entrambi. Anche qui come già detto e ridetto per FM2 quello che può fare la differenza è la fantasia dell'artista che c'é in noi. Infatti le mappature animate possono generare effetti "naturali", tramite le tessiture plasma, le quali, proprio per la loro caratteristica di casualità, vengono rigenerate ogni volta differenti per ogni frame. Se invece viene attribuita una texture pattern, la quale è definita da linee geometriche ben precise, il programma esegue uno spostamento ciclico del range di colori assegnato, generando un effetto che ricorda le illuminazioni stile Las-Vegas. Una terza possibilità è rappresentata dagli animbrush, i quali permettono di generare gli effetti più spettacolari. In particolare a Empoli abbiamo notato che l'AnimFONT preferita da Michele Puccini, era proprio una generata con fiamme animate. In questo caso l'ideale sarebbe di avere una certa banca dati piena di animbrush già realizzati, comunque non è impresa ardua, solo forse un pochino lunga, crearseli con un qualsiasi programma di disegno che li supporta. A proposito di ARexx, con FontMachine v2 gli script andavano lanciati da Workbench tramite doppio click sull'icona corrispondente, con la versione 3 invece è possibile attivarli internamente tramite il comodo bottone, raffigurante una corona, aggiunto nella sezione progetto dell'interfaccia. Un'altra piccola novità riguarda il nome del colorfont: infatti, nella versione precedente esso poteva essere assegnato, solo modificando quello di default nel requester di salvataggio; ora invece il nome può essere definito dove vengono impostati i gruppi di caratteri da salvare. Troviamo poi qualche piccola innovazione nella sezione "Tessitura" dell'interfaccia utente: si tratta sostanzialmente di una razionalizzazione dei bottoni per far spazio a uno slider associato alle frame delle animazioni. Per quanto riguarda i difetti... non ne abbiamo trovati, così come nella versione precedente.

Conclusioni

Potrebbe quasi sembrare che su Enigma ci sia una nuova rubrica fissa dedicata alla ClassX. Dobbiamo ammettere che comunque fa piacere recensire programmi, frutto



Ecco come appare un progetto veloce veloce.

del lavoro di ragazzi volenterosi e molto in gamba, che continuano a credere fermamente in Amiga. Per quanto riguarda FontMachine v.3 hanno veramente dimostrato di saperci fare: infatti, in breve tempo, con altri lavori avviati, sono riusciti a migliorare un programma già molto buono. Come al solito il costo del pacchetto è molto contenuto, soprattutto per quanto riguarda l'upgrade, quindi consigliamo agli appassionati di questo genere di arti grafiche, di accaparrarsi il programma al più presto possibile: ne vale la pena, e poi sostenendo gli sviluppatori, questi potranno continuare a sfornare programmi sempre più belli e potenti.

About FontMachine v 3.0

Nome prodotto:
FontMachine v 3.0

Prodotto da:
Class-X Developement
Via Fracesca,463
56030 Montecavoli (Pisa)
Tel. (0587) 749206
Fax (0587) 749206

E-mail classx@pisoft.it

Distribuito da:
Class-X Developement

DBline s.r.l.
via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. (0322) 749000
Fax. (0322) 749090
E-mail info@dbline.it

Prezzo: n/p

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga con 2Mb di RAM, HardDisk, WB 2.0+. Consigliato 68020+.

A favore:
Ottimo supporto ARexx, animfont e la solita velocità dei programmi ClassX.

Contro:
Niente di rilevante.

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 92

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome ____________ Cognome ____________

Indirizzo ____________

Prov. ______ Cap ______ Località ______ Tel. ______

Tipo di problema riscontrato: ____________

Appuntamento con due periferiche SCSI di notevole interesse e utilità. Affrontiamo una recensione per scoprire cosa possiamo "attaccare" al nostro Amiga e con quali vantaggi.

HOST CONTACTED

YAMAHA CDR400t e QUANTUM FIREBALL

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Eccoci ad esplorare il variegato mondo delle periferiche SCSI. Con l'avvento di nuove tecnologie e di nuovi supporti di memorizzazione, l'interfaccia SCSI rimane l'unica e vera soluzione "globale" per poter usufruire di un gran numero di periferiche contemporaneamente e alla massima velocità. In questo appuntamento mettiamo sotto i nostri "ferri" due unità SCSI di indiscussa qualità: il masterizzatore YAMAHA CDR400t e il disco rigido QUANTUM FIREBALL. Per entrambi analizzeremo velocità, caratteristiche salienti, difetti e pregi. Solo per quanto riguarda il masterizzatore analizzeremo quali sono i principali programmi che lo gestiscono direttamente, come e dove reperirli.

YAMAHA CDR400 tray

Il modello provato da noi è la versione TRAY interna. TRAY significa che il drive non possiede un CADDY ma bensì una slitta, con la sede per il CD, che viene estratta e reinserita elettronicamente. Questa soluzione crea la solita "corrente di opinioni" dato che entrambe le versioni hanno difetti e pregi che vengono notati o meno a seconda di chi e come utilizza il drive. Il caddy è decisamente più robusto e non crea problemi di fragilità meccanica del sistema ma se lo si perde sono guai (costa molto) e non è certamente comodo nel caso di un uso un po' alla "disk-jockey". Il tray invece è sicuramente più immediato (soprattutto nel caso di aperture e chiusure continuate), è impossibile perderlo ed è comodo in quanto non richiede la nostra "interazione" ma può essere inserito anche con un comando software, ma è decisamente più fragile e non permette che il drive venga messo in posizione verticale.

Il masterizzatore ci è giunto in una voluminosa scatola di cartone colorato. All'interno di questa si trovano il drive (in una busta antistatica) e un piccolo libretto di istruzioni, oltre che alla consueta cartolina per la registrazione del certificato di garanzia. Per l'installazione "meccanica" abbiamo scelto un box della MASS STORAGE ampio e ben ventilato, in quanto questi drive (che ovviamente fanno uso di laser) scaldano decisamente molto. Se il box non fosse ben ventilato il drive tenderebbe a malfunzionare e a "fallare" un CD su quattro (con errori SCSI di varia natura) creando diversi problemi anche di tipo economico! La scelta dell'ID SCSI e delle caratteristiche funzionali (terminazione e bit di parità) si attuano attraverso i soliti jumper sul retro, seguendo scrupolosamente le chiare istruzioni all'interno del libretto. La meccanica del drive è buona anche se il tray mostra una fragilità preoccupante, che non perdona le maniere un po' rudi. Sul fronte si trovano il tasto di espulsione, lo sportello anti-polvere (da cui "spunta" il tray), i due led (scrittura-lettura e alimentazione), una presa per cuffie e il controllo per il volume.

La parte audio dello YAMAHA CDR400 è buona e ben calibrata. La lettura dei dischi appena inseriti avviene abbastanza (ma non troppo) velocemente. Da notare che il drive non "digerisce" alcun tipo di imperfezione sulla superficie dei dischi (dalla polvere ai graffi) e spesso ci costringe ad estrarre nuovamente il disco per una più accurata pulizia. Alcuni problemi si possono incontrare nel caso CD audio particolarmente rovinati; in questo caso l'audio scompare e il CD si ferma. Della serie: "la prossima volta, prima di graffiare i vostri CD ci penserete due volte"! La sezione CD-ROM è decisamente ottima; il drive (che possiede un'interfaccia pienamente conforme allo standard SCSI-2) legge fino a 900 Kbytes al secondo (6x) con un BURST TRANSFER RATE (BTR) di 3.4 Mbytes al secondo. Il buffer interno è molto capiente (2 MByte) e può contenere fino a 500 settori. La velocità in scrittura è tra le più elevate (610 Kbytes al secondo con un BTR di 4.2 MByte al secondo) e pone il CDR400 come uno dei migliori masterizzatori del mercato.

Masterizziamo

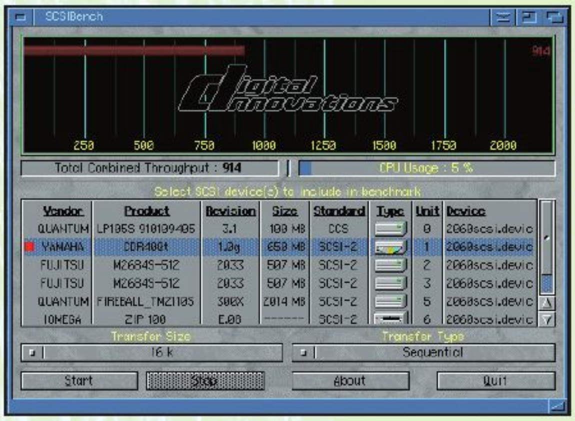
Per utilizzare un masterizzatore i requisiti di sistema non sono certo tra i più modesti. E' necessaria prima di tutto un'interfaccia SCSI veloce e compatibile (scordatevi la 2090 su 4000 o cose del genere), un disco fisso molto capiente (oltre 1 GBytes) e tanta pazienza. Prima di procedere con la prima masterizzazione è bene procurarsi il software adeguato che permetta di lavorare nel migliore e più sicuro dei modi. Infine compratevi almeno 4-5 CDROM vergini, in quanto almeno 2 di questi verranno "bruciati" senza speranza. Il nodo della questione sta nel fatto che nella masterizzazione NON è permesso sbagliare, in quanto non si tratta di una registrazione magnetica, ma di una vera e propria incisione di superficie. Una volta inciso il disco i giochi sono chiusi e niente si può più fare; se il CD è corretto bene, altrimenti lo si butta in pattumiera e si ricomincia daccapo.

I software di masterizzazione per Amiga si dividono in due categorie: i software ISO-ONLY con scrittura in due passaggi e i software multiformato con scrittura anche diretta. Nella prima categoria troviamo **MasterISO**, solidissimo e collaudatissimo software della Asimware (quelli di ASIMCDFS) che opera nella maniera più tradizionale e sicura; prima della "cottura" viene preparata un'immagine ISO su un disco fisso di appoggio che successivamente verrà definitivamente scritta sul CD. Questa è una modalità "a due tempi" che presente vantaggi e svantaggi; i vantaggi principale stanno nella maggiore sicurezza di lavoro e nella possibilità di scrivere più volte il CD senza problemi. Se il master del CD presenta delle imperfezioni (file danneggiati, settori malfunzionanti) si può bloccare la "costruzione" dell'immagine ISO senza buttar via alcun CD vergine. Se, invece, il master e l'immagine ISO non hanno dato alcun problema durante la prima scrittura, ogni masterizzazione successiva può avvenire in tutta sicurezza riutilizzando i dati usati per il primo CD. Il difetto principale sta nell'obbligo di usare un disco fisso specifico per la creazione dell'immagine ISO. Non è, infatti, possibile usare una partizione di un disco, in quanto MasterISO scrive i dati senza tenere conto né dell'RDB, né del BOOT-BLOCK né del FILE-SYSTEM del disco. Il disco di appoggio deve essere almeno 700 MByte e abbastanza veloce. In questo caso è stupido usare un disco da più di un GByte. Alla fine, conti alla mano, per usare MasterISO abbiamo bisogno di 2 periferiche: un disco d'appoggio da almeno 700 MByte e un altro disco fisso da almeno 700 MByte su cui preparare il master. Per utilizzare MasterISO con il CDR400 bisogna possedere almeno la

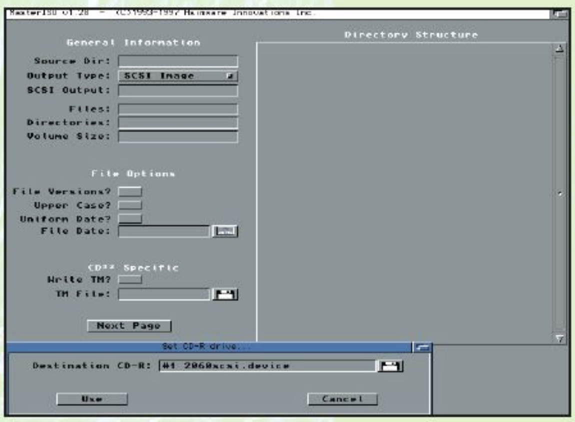
versione 1.28. Durante le nostre prove, MasterISO ci ha creato un problema in fase di chiusura (il cosiddetto "fixing") dei CD (generando un errore SCSI del tipo "drive not ready") dimostrando di non essere ancora compatibile pienamente con il masterizzatore. I CD creati con il programma dovevano essere fissati da un programma esterno; perciò si è intervenuto utilizzando MakeCD che ha chiuso e fissato con successo i nostri CD-ROM. MasterISO è un programma abbastanza difficile da usare e può creare dei problemi soprattutto per i "novizi" della masterizzazione. I CD-ROM "cotti" con MasterISO possono essere letti senza problemi sia dai PC che dai MAC (oltre che da Unix) in quanto sono perfettamente compatibili con lo standard ISO 9660. Nella seconda categoria troviamo due software: **Burnit** e **MakeCD.** Il primo non abbiamo potuto provarlo in quanto la versione DEMO non permette di masterizzare con i CDR della serie YAMAHA! MakeCD, scritto da Angela Schmidt, è un ottimo software che si pone sulla falsariga dei grandi software di masterizzazione per PC e MAC (tipo Toast CD e Easy CD) offrendo la scrittura diretta dei CD. Questo significa che il passaggio della creazione dell'immagine ISO viene saltato completamente; il software legge direttamente i file dal disco master, li trasforma in traccia ISO (in memoria) e li incide sul CD. Questa soluzione sembra avere solo vantaggi e nessuna controindicazione, ma in realtà anche qui possono insorgere problemi. Prima di tutto bisogna avere una interfaccia SCSI molto veloce, oppure due controller diversi di discrete prestazioni (per esempio A4000 con disco master su IDE e YAMAHA su controller SCSI anche non velocissimo), poi bisogna che il disco master sia veloce o che, perlomeno, supporti la "riselezione" (ovvero la capacità di "staccarsi" dal BUS SCSI quando un'altra device ne richiede l'uso). Quasi tutti i dischi da almeno 540 MByte prodotti negli ultimi 2-3 anni possiedono questa caratteristica. Nel nostro caso e con la configurazione di prova (A2000 con blizzard 2060, FAST SCSI-2, 2 dischi Fujitsu da 520 MByte SCSI-II), nonostante il sistema avesse caratteristiche più che adeguate a questo tipo di lavoro, non siamo riusciti a masterizzare in diretta. Il programma procedeva senza problemi per qualche minuto, poi il disco cominciava a fare il "grillo" (saltando da una traccia all'altra), il buffer di scrittura si svuotava e la masterizzazione si bloccava con un laconico "BUFFER UNDERRUN". MakeCD esige che il soprascritto buffer di scrittura contenga sempre dati in modo da riuscire a convertire in memoria i file in traccia ISO. Abbiamo provato a ottimizzare il disco, a seguire i consigli dell'autrice, ad "accendere un cero", senza però ottenere alcun miglioramento. Il problema sembra essere un mix di impedimenti dovuti ad alcuni bachi del controller SCSI (che possiede le bacatissime ROM della Phase5 versione 8.1) e alla lentezza dei drive Fujitsu (veloci solo se lavorano da soli). Ora attendiamo che Phase5 ci fornisca l'aggiornamento delle ROM per poter verificare nuovamente il tutto.MakeCD comunque, è un ottimo software e sembra (il condizionale è d'obbligo in quanto anche questo potrebbe essere causa di problemi) essere pienamente compatibile con il nostro masterizzatore. Come vi avevamo appena accennato, MakeCD ci ha permesso di salvare un paio di CD preparati con MasterISO, che quest'ultimo non era riuscito a fissare. Infatti, MakeCD possiede una sezione atta al recupero e al fissaggio di CD malscritti. Nel caso di tracce interrotte MakeCD le brucia totalmente in modo da evitare che queste vengano inserite nella TOC (Table of Contents).
Nonostante le peripezie e le disavventure software, il masterizzatore YAMAHA CDR400t supera nettamente il nostro test, confermandosi come uno dei migliori masterizzatori



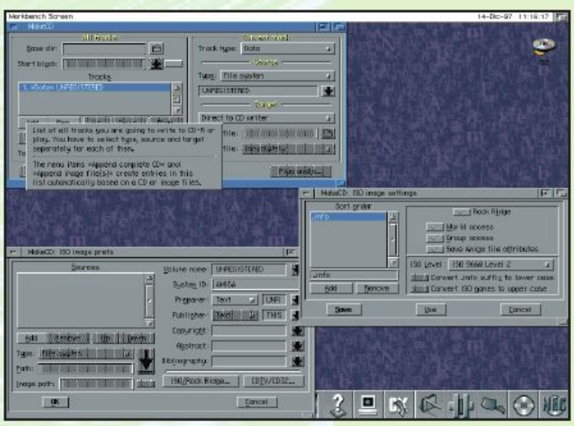
Ecco lo YAMAHA CDR400t. La qualità della foto non è delle migliori, in quanto scaricata direttamente dal sito della YAMAHA.



Ecco lo YAMAHA in lettura... abbiamo usato SCSI-BENCH visto che riteniamo sia il migliore programma di test attualmente disponibile.

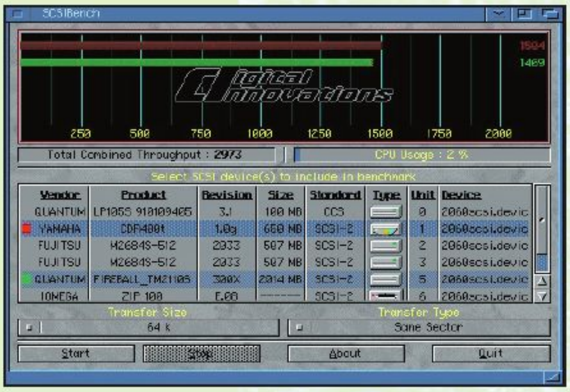


MasterISO versione 1.28: supporta "non perfettamente" il CDR400... Attenti alla chiusura dei CD!!

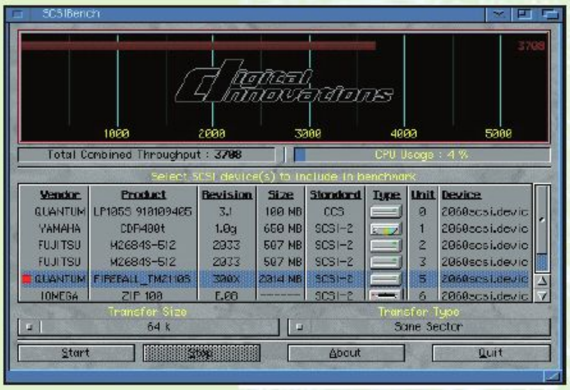


MakeCD: ottimo programma che funziona bene anche in versione DEMO. Notate l'HELP di tipo POPUP.

Lo YAMAHA e il QUANTUM sembrano comunicare bene... anche contemporaneamente. Ecco la soluzione ai nostri problemi di masterizzazione.



Il QUANTUM FIREBALL al lavoro... Questi sono i risultati dopo l'attivazione parziale del modo SINCRONO.



Il QUANTUM in una piccola e confusa immagine presa da INTERNET. Non ci sembrava il caso di fotografare il nostro aperto...



del mercato. I pregi sono la velocità (sia in scrittura che in lettura) e l'elettronica (ottima sezione audio, ottima interfaccia SCSI). L'unico difetto riguarda la versione TRAY che con quello slittino sottile e delicato non ci fa stare molto tranquilli.

Ringraziamo Ascanio Orlandini della Euro Digital Equipment per averci fornito questo piccolo gioiello in tempi più che rapidi.

Quantum Fireball

Ecco un'altra perla dell'elettronica che entra nei nostri case per mostrarci le sue prestazioni e le sue caratteristiche. La serie FIREBALL (come era stato annunciato in un precedente appuntamento di Host Contacted) presenta peculiarità e prestazioni d'avanguardia unite ad un prezzo concorrenziale e ad un'affidabilità "di marca". Il drive in nostro possesso è siglato QUANTUM FIREBALL TM2110S ed è un 2.1 GBytes. L'interfaccia è pienamente conforme alle specifiche dello SCSI-II, supporta sia la reselezione che la modalità sincrona. Il disco è abbastanza silenzioso (lo spin up si verifica con un veloce e acuto sibilo) e non sembra scaldare in maniera eccessiva. E' comunque raccomandabile evitare l'installazione in computer fin troppo affollati, in box male aerati o comunque in condizioni estreme di lavoro. Noi lo abbiamo installato in un box della SQP verificando sia che la ventola funzionasse a dovere sia che il drive non fosse troppo vicino alla sezione di alimentazione (che notoriamente è un vero e proprio "scaldino"). Successivamente, tramite gli switch del box in nostro possesso, abbiamo selezionato un ID libero e lo abbiamo fatto "partire". Da notare che il drive possiede un circuito di "auto-terminazione" che evita l'obbligo di installare un "tappo-terminatore" sulla porta SCSI del box. La prova del disco è stata effettuata sempre su una blizzard 2060 che possiede un'interfaccia SCSI di tipo FAST molto veloce. I problemi di ROM che abbiamo avuto con lo YAMAHA si sono ripresentati anche con questo disco fisso. La scheda non ha accettato che il drive venisse posto in modalità SINCRONA, bloccando inesorabilmente l'intera catena SCSI. L'unico modo per attivare questa veloce modalità di lavoro era quello di abbassare il transfer rate da 10 MByte/secondo fino a 5 MByte/secondo tramite i programmi di supporto della scheda. In questo caso il disco ci ha mostrato un transfer-rate via filesystem di 3.7 MByte al secondo; un buon risultato anche se sulla carta il disco potrebbe fare fino a 6 MByte al secondo. In modalità asincrona le prestazioni del disco si sono fermate ad un discreto 2.5 MByte al secondo. Le velocità generali di utilizzo (cancellazione, creazione e lettura di file) si sono rivelate più che soddisfacenti, apportando notevoli miglioramenti nella gestione dei dischi. Abbiamo provato a creare un master per un CD e ad usare MakeCD in maniera diretta. Il disco non ha dato problemi di BUFFER UNDERRUN (anche se su di un master di soli 60 MByte) e ci ha permesso di concludere con successo la masterizzazione, creandoci notevoli dubbi sull'affidabilità dei nostri due Fujitsu!!

Il disco ha funzionato bene sia con ShapeShifter che con Fusion, nonché con una veloce installazione di test di Linux 68K. Per poter giudicare con i vostri occhi potete consultare i testi mostrati in queste stesse pagine.

Un test effettuato su un A1200 con blizzard 1230 e modulo SCSI ci ha sorpreso mostrandoci un bel 6.5 MByte al secondo e confermando quanto sia importante che l'interfaccia SCSI sia configurata nei migliore dei modi (partendo dalle ROM!). Purtroppo non è stato possibile, per motivi tecnici, scaricare i dati di questo test. Rimangono quindi solo i risultati della prova con la nostra Blizzard e le nostre ROM bacate!!

Conclusioni

La QUANTUM dopo aver "sfornato" alcuni prodotti non proprio perfetti (la serie EMPIRE aveva mostrato qualche problema di funzionamento), ritorna alla ribalta con un disco che ha molti pregi e, apparentemente, nessun difetto.

Veloce, silenzioso, sottile e affidabile. Se poi ricordiamo che costa anche poco, il QUANTUM FIREBALL diventa un prodotto da "acquolina in bocca"!

Ci sembra chiaro specificare che un disco del genere merita un controller coi fiocchi (ROM bacate a parte); per cui niente A2091 et similia. Il controller GVP con le GURU ROM lo gestisce bene ma non alle massime prestazioni, in quanto il trasnfer rate delle schede di tipo Zorro-II si ferma ai canonici 3 MByte/secondo. Insomma per un disco "del genere" ci vuole un controller "serio". Fate vobis...

Ringraziamo la società NewVideo di Limbiate per averci "prestato" il disco, che oltretutto ci è servito per preparare il master del CD di questo mese.

Imagine BeBop

di ***Andrea Favini***

Questo mese, continuiamo la panoramica dei vari editor di Imagine. Per questa volta restiamo ancora sullo statico e in particolare andremo a toccare un campo classico del rendering non animato, ovvero la creazione di un logo testuale. Dalla versione 3 di Imagine è stato introdotto un editor apposito per creare facilmente oggetti riproducenti caratteri: lo spline editor. All'interno di questo è possibile selezionare una qualsiasi font postscript type1, cioè per intenderci quelli col suffisso ".pfb", e semplicemente editando il testo da generare ottenere l'oggetto. Per chi ne fosse sprovvisto ne abbiamo incluso un archivio nel CD. L'ideale sarebbe che la directory contenente questi sia all'interno in quella di Imagine con nome "FONTS", ma non è indispensabile, in quanto è possibile modificare il path inserendolo nelle preferenze alla voce "PSDR". Cominciamo dunque.



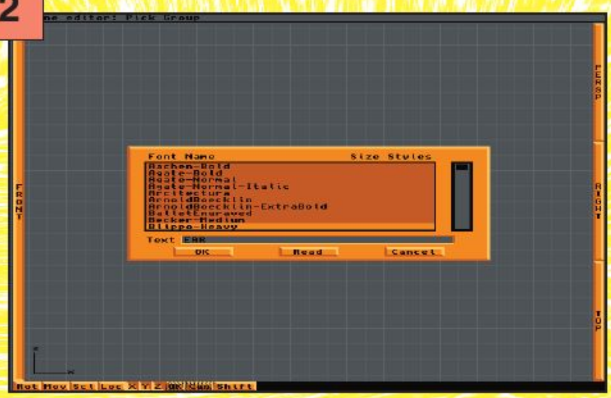




1

Selezioniamo dunque nel menu "Editor" lo "Spline Editor". Come potete sicuramente notare questo si apre con un'unica sezione, quella della vista frontale, semplicemente per una questione di comodità, infatti le finestre ci sono tutte. Per chi non lo avesse già scoperto da solo, facciamo notare che se si clicca sulla barra riportante il nome della finestra, se ci si trova nella vista d'insieme, si ottiene la medesima a tutto schermo. Se invece siamo in questa situazione, se si esegue l'operazione descritta sopra si ritorna alla schermata a quattro. Dobbiamo ora selezionare una font e lo facciamo tramite la voce "Load font" nel menu "Object".

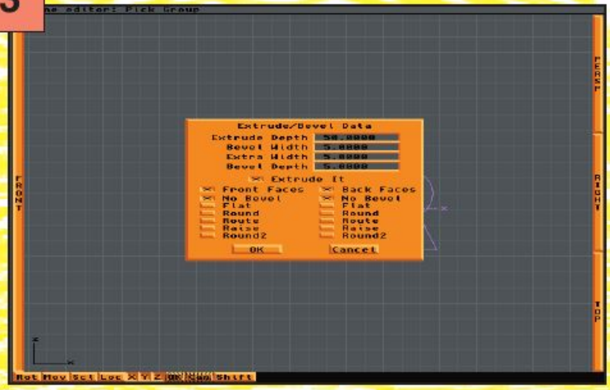
2



Se avete configurato bene il path delle font postscript, dovrebbe comparirvi la lista di quelle disponibili, altrimenti non disperate: basta infatti premere sul bottone "Read", andare a cercare la vostra directory col requester successivo, selezionarne una a piacere e immettere nel gadget di fianco alla scritta "Text" le lettere di cui vogliamo creare gli oggetti, nel nostro caso "EAR" e diamo l'OK.

Quello che abbiamo ora a schermo è solo la linea di contorno dei caratteri. Per dargli consistenza dobbiamo aggiungere punti. Selezioniamo dunque la voce "Add points" nel menu "Object". Nel requester che ci compare abbiamo i parametri di estrusione e di aspetto superficiale della fonte. Assicuriamoci che siano selezionati i bottoni "Extrude it" (serve a dare profondità), "Front Faces" (serve a mettere la faccia frontale) e "Back Faces"(quella posteriore). Tutti i bottoni sotto servono a variare l'aspetto superficiale(Bevel) del carattere. I valori in alto sono invece la lunghezza dell'estrusione e i parametri di "Bevel". I valori di default sono accettabili.

3



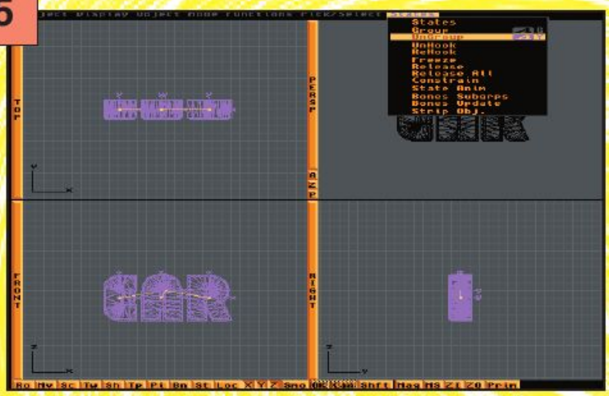
4



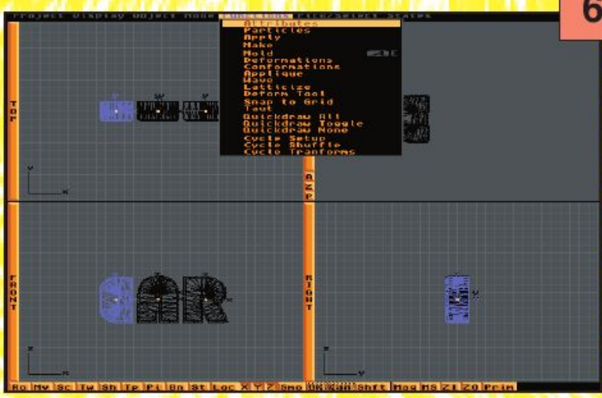
E' giunto il momento di salvare i nostri oggetti. Attenzione però che se utilizzate la funzione "Save", il programma salverà i dati nel formato Spline utile se si vogliono fare future modifiche, il quale però è incompatibile con gli altri Editor. La voce corretta da scegliere nel menu "object" è "Save Points". Nel requester immettiamo il nome e diamo l'OK. A questo punto possiamo congedarci dallo "Spline editor" e passare al "Detail" (selezionandolo nel menu "Project") per assegnare attributi alle nostre lettere. Rispondiamo dunque "Yes" alla richiesta "OK to quit PS Editor".

Per prima cosa carichiamo l'oggetto selezionando "Load" nel menu "Object". Non si tratta comunque di un oggetto solo ma di tre raggruppati. Prendiamo dunque questo gruppo cliccando nel solito punto e tramite la funzione "Ungroup" nel menu "States" lo disgiungiamo nei suoi componenti ai quali daremo attributi diversi.

5



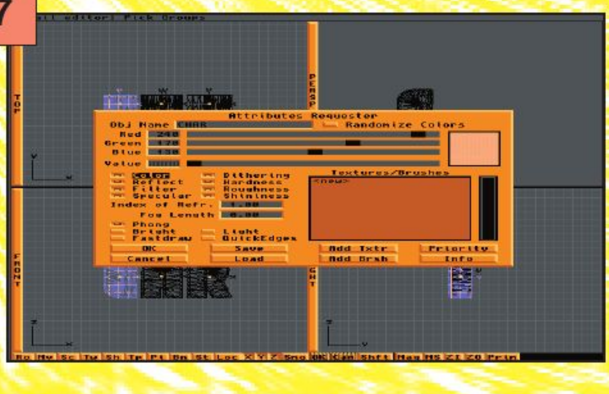
6



Daremo dunque attributi diversi ad ogni singola lettera. Cominciamo dalla "E" prendendola e selezionando la voce "Attributes" nel menu "Functions". La finestra che vi appare è una giungla di slider bottoni e opzioni strane. Di default un nuovo oggetto è di colore bianco, non riflette e non filtra. In questo primo caso vogliamo rendere la "E" di legno: clicchiamo sul bottone "Color" e muoviamo gli slider fino ad ottenere un colore adatto nella riquadro a destra. A sinistra degli slider vi sono i valori RGB, se vogliamo ottenere un legno tipo pino proviamo con i valori: R=240 G=170 B=130. Ricordiamoci ora che il legno è un pochino lucido quindi modifichiamo il parametro "Specular" fino ad ottenere un colore marroncino molto chiaro, con ad esempio: R=255 G=230 B=190.

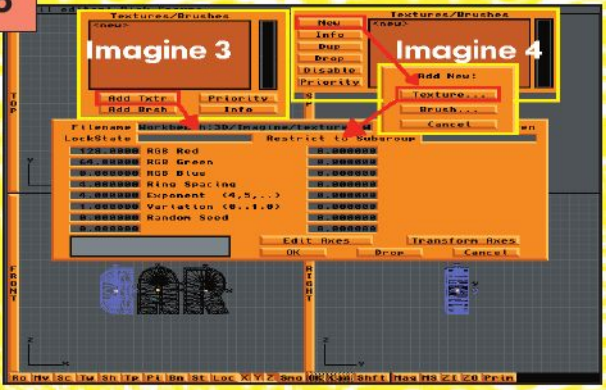
Con gli attributi dati fino ad ora si otterrebbe un legno perfetto come se fosse stato levigato. Passiamo dunque a dare dei parametri di realismo alla superficie. Nella colonna di fianco ai parametri cromatici troviamo infatti quelli fisici. Per questi va però spostato lo slider contrassegnato con "Value". Assegnamo dunque i valori "Dithering"=130, "Hardness"(durezza)=20 e "Roungness" (ruvidità)=5. Il quarto parametro "Shininess" indica la luminosità dell'oggetto, ma a meno che gli diate fuoco, un pezzo di legno non è molto luminoso, per cui lo lasciamo a 0.

7

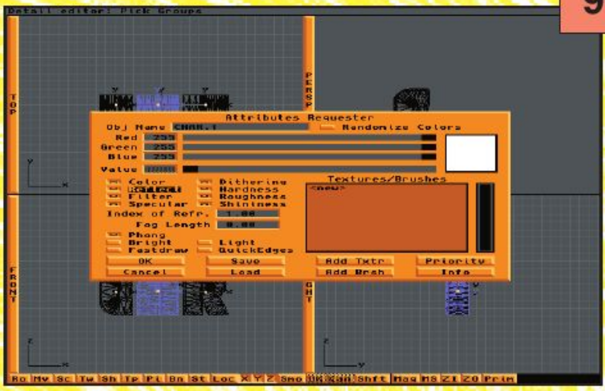


Come tutti ben sapete in un pezzo di legno sono presenti delle venature. Per crearle è necessario aggiungere una texture che le generi. Visto che impostarne una da zero è un processo relativamente complicato e lungo, ci limiteremo ad usare quella fornita col programma che risponde appunto al nome di "Wood". Clicchiamo dunque su "Add txtr" e andiamola a selezionare. Diamo "OK" nel requester successivo (se è stato fatto correttamente il nome della tessitura deve apparire nella finestra) e poi ancora "OK" nel requester attributi. Nella versione 4 il procedimento è leggermente differente: bisogna infatti cliccare su "New" e poi nel piccolo requester successivo su "Texture", poi il resto è uguale.

8



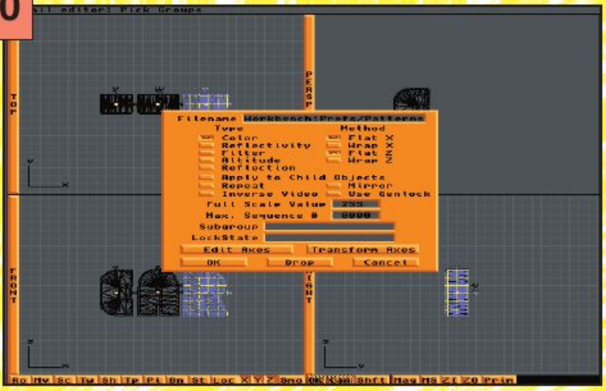
9



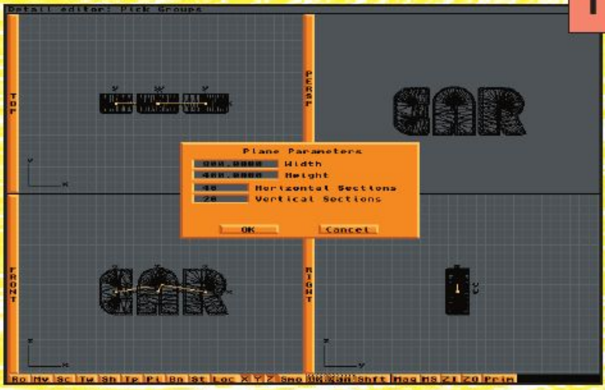
Prendiamo ora la "A". Possiamo ad esempio farla a specchio. Il colore deve essere logicamente bianco. Qui punto entra in gioco il parametro "Reflect". Penso che ad ognuno di noi abbiano insegnato la di teoria del colore alle scuole medie, quindi dovrebbe essere noto che un corpo assume il colore in base alle radiazioni non assorbite, cioè è bianco se non ne assorbe (e logicamente la luce che lo colpisce è bianca) e nero se c'é assorbimento totale. Al parametro reflect deve corrispondere un colore che rappresenta appunto le radiazioni emesse. Per lo specchio deve quindi essere bianco perché ci sia totale riflessione. Questo però non basta, in quanto ciò influisce su eventuali oggetti vicini ma non sulla superficie del medesimo a cui invece ci pensa lo "Specular" per cui vale lo stesso discorso di assorbimenti, per cui anche qui deve essere bianco. Tenete comunque presente che per avere i riflessi occorre fare il rendering con il metodo "Trace" il quale però è anche il più lungo.

E' ora il turno della "R". Utilizzeremo per questa un ulteriore sistema di mappatura dell'oggetto, quello tramite "Brush". Si tratta di uno strumento molto potente che non si limita, come faremo noi questa volta, al semplice attribuire una particolare colorazione alla superficie, ma può essere utile anche per generare rilievi o particolari filtri. Ognuno di noi ora può scegliere un particolare pennello già fatto o farne uno per l'occasione. Premiamo dunque su "Add Brsh", oppure con la 4 "New" e poi "Brush" e selezioniamo il pennello in questione. Consigliamo comunque un pattern classico quadrato senza particolari motivi che se deformati dall'applicazione possano risultare brutti. I parametri di default vanno già bene in quanto vogliamo solo mappare il colore e il metodo corretto è "Flat" (semplice appoggio dell'immagine).

10



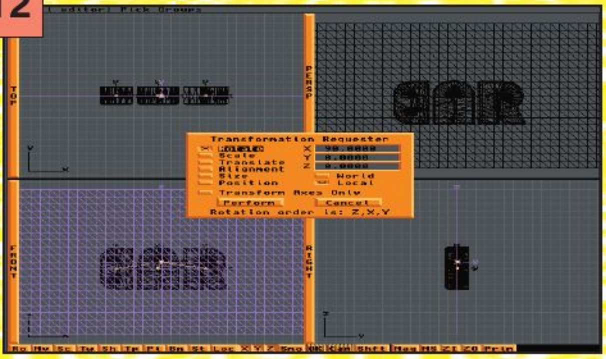
11



Vogliamo ora dare uno scenario ai nostri oggetti. Innanzitutto li appoggiamo su di un piano. Selezioniamo dunque nel menu la voce "Add" e nel sottomenu "Primitive". Nel pannello successivo clicchiamo poi su "Plane". A questo punto le dimensioni vanno scelte in base al carattere selezionato. Se avete usato la font "Blippo Heavy", dovrebero andare bene le seguenti: Widht=800, Height=400 H. Sections=40 V:Sections=20, che sono nell'ordine larghezza, altezza, sezioni orizzontali e verticali. Ora però il piano è a noi frontale.

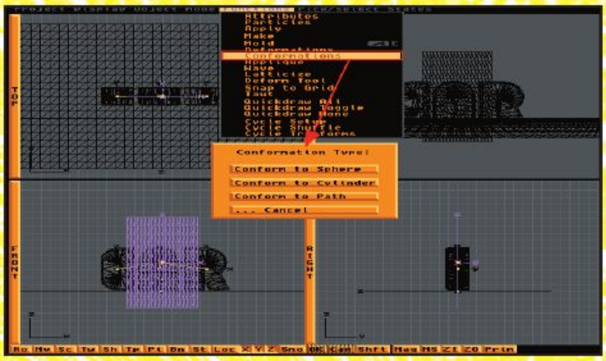
Dobbiamo quindi girarlo e per fare ciò cominciamo a prenderlo: visto che lo abbiamo appena disposto possiamo prenderlo tramite la funzione "Pick select" del menu "States". Andiamo ora a selezionare "Trasformation" nel menu "Object" oppure tasto amiga destro e "T". Clicchiamo su "Rotate" e imettiamo nella casella contrassegnata con "X" il valore 90, cioè lo ruotiamo intorno all'asse x di 90 gradi. Clicchiamo ora su "Perform" e il nostro piano sarà ora orizzontale, ma che taglia le lettere. Clicchiamo dunque sul bottone in basso allo schermo "Mv" e muoviamo il piano in basso semplicemente cliccando in un punto dello schermo e trascinando il mouse in basso, tenendo premuto sempre il pulsante. Clicchiamo dunque su "OK". Per quanto riguarda gli attributi, lasciamo piena libertà di scelta, consigliando comunque di utilizzarne di quelli forniti col programma.

12

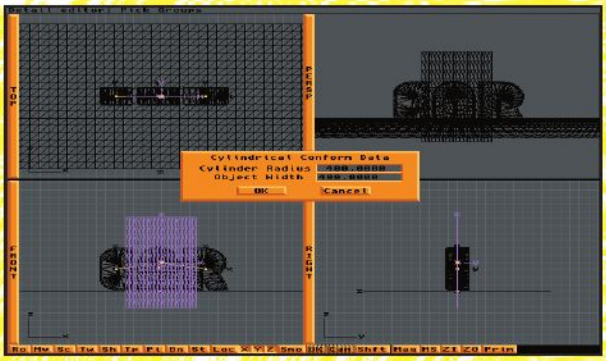


13

Dietro alle lettere vogliamo invece porre un piano ricurvo. Cominciamo col porre un piano come fatto in precedenza ma stavolta di dimensioni 150x250 e sezioni 20x10. Lo prendiamo e andiamo a curvarlo tramite la funzione "Conformation" nel menu "States". Nel requester successivo selezioniamo "Conform to cylinder".



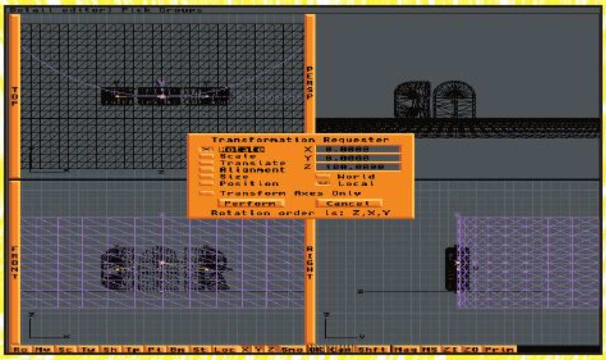
14



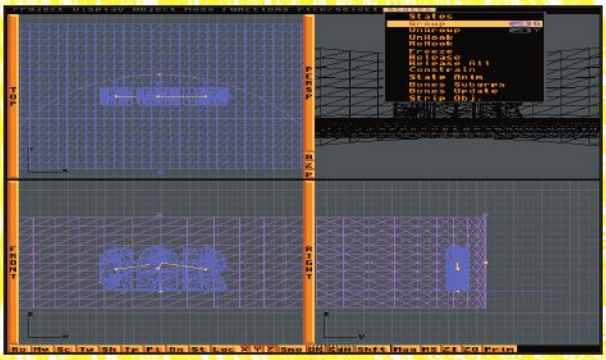
A questo punto ci troviamo un piccolo requester con soli due parametri da impostare. La larghezza dell'oggetto conformato (Object widht) e il raggio del cilindro su cui in teoria viene avvolto il nostro piano. Di conseguenza, per non che il piano sia troppo curvato o che addirittura tenda a richiudersi, bisogna tenere una larghezza almeno doppia di quella del piano originale e un raggio di curvatura molto elevato. Nel nostro caso va bene porli entrambi a 400. Diamo dunque l'OK.

15

Anche in questo caso il piano taglia le lettere. Per prima cosa dobbiamo girarlo visto che verso di noi è rivolta la parte convessa. Selezioniamo la funzione trasformation già usata prima e eseguiamo una rotazione intorno all'asse "Z" di 180 gradi. Poi, siccome così vedremmo il retro dell'oggetto dobbiamo far ruotare i suoi assi fino nella posizione di partenza. Ripetiamo quindi l'operazione appena fatta con il valore -180 e cliccando sul bottone "Trasform axes only". Siccome è ancora in una posizione infelice dobbiamo muoverlo indietro e lo facciamo come abbiamo fatto per l'altro piano, andando però stavolta a cliccare nella finestra "Top".



16



Procuriamoci ora una bella immagine di un paesaggio o di quel che volete e andiamo a mappare il nostro piano ricurvo con lo stesso procedimento usato per la lettera "R". A questo punto possiamo raggruppare i nostri oggetti e salvarli, con le funzioni nell'ordine: "Pick all" nel menu "Pick/Select", "Group" nel menu "States" e "Save" in quello "Object".

17

Visto che lo scopo di questo Be-Bop era quello di affacciarci sullo "SplineEditor" e di approfondire la conoscenza del "DetailEditor", non abbiamo impostato alcun progetto. Comunque per vedere il risultato del nostro lavoro possiamo eseguire un "Quick render", selezionando l'omonima voce nel menu "Project". Ricordiamoci che il punto di vista e le proporzioni degli oggetti sono quelle della finestre "Persp". Per chi si fosse perso i consigli su come configurare le preferenze di Imagine, a seconda della velocità di calcolo della propria macchina, abbiamo incluso una serie di settaggi differenziati nel CD.



Oggi iniziano una serie di appuntamenti sulla programmazione C di nuova concezione. Non un vero corso ma una serie di articoli "finiti" con soluzioni concrete alle problematiche di programmazione più comuni. Il primo appuntamento è con l'algoritmo di decompressione delle immagini IFF ILBM (InterLeaved BitMap)

E ora un po' di pratica...

di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it) e **Paolo Stefan**

Il formato IFF è uno standard di immagazzinamento dati dove ogni file è in grado di contenere al suo interno numerosi tipi di dati diversi, dai campioni audio alle animazioni. Un file IFF è diviso in diversi blocchi, di grandezza in byte variabile, che contengono i dati da interpretare. Ogni blocco, in gergo tecnico, è detto chunk. Ogni chunk è suddiviso a sua volta in tre parti principali. Le prime due sono composte da due long word (long = 4 byte), dove la prima contiene un codice di quattro lettere che serve a definire il contenuto del chunk vero e proprio (ad esempio il chunk con l'identificatore "ANNO" definisce una breve descrizione in ascii del file, mentre il chunk con "BMHD" contiene i dati inerenti all'inizializzazione delle immagini), mentre la seconda long definisce la grandezza in byte rimasti del chunk, (ad esempio se il chunk vero e proprio ha una dimensione totale di 2000 byte nella long della dimensione verrà memorizzato il valore 2000-4 (dimensione in byte dell'identificatore) -4 (dimensione in byte della dimensione) = 1992 byte). La terza contiene i dati veri e propri che dovranno essere interpretati a seconda del tipo di chunk. Nota: il primo chunk nel file contiene sempre la parola "FORM", la dimensione dell'intero file e un altro codice di 4 lettere che identifica il tipo di archivio (ad esempio "8SVX" identifica i file audio, "ILBM" sono le classicissime immagini, "ANIM" le animazioni e così via. mentre gli altri chunk contengono dati inerenti a ciò che è stato immagazzinato.

Dopo questa piccola panoramica passiamo ad esaminare i file IFF ILBM.

Descriviamo i chunk come tipi di strutture in C

```
struct chunk_bmhd = {
 ULONG id;
 ULONG dimensione_chunk;
 UWORD lx_immagine;
 UWORD ly_immagine;
 WORD x_bitmap;
 WORD y_bitmap;
 UBYTE piani;
 UBYTE mascheramento;
 UBYTE compressione;
 UBYTE flags;
 UWORD colore_trasparente;
 UBYTE aspetto_x_pixel;
 UBYTE aspetto_y_pixel;
 UWORD lx_schermo;
 UWORD ly_schermo;
};

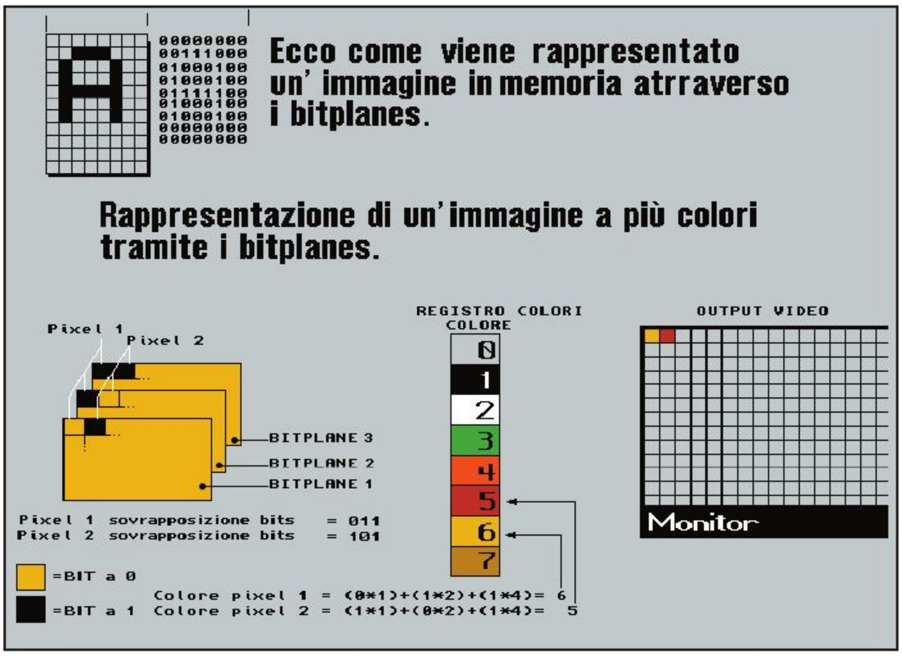
struct chunk_cmap = {
 ULONG id;
 ULONG dimensione_chunk;
 UBYTE *colormap;
 }

struct chunk_camg = {
 ULONG id;
 ULONG dimensione_chunk;
 UBYTE *camgdata;
}

struct chunk_body = {
 ULONG id;
 ULONG dimensione_chunk;
 UBYTE *dati;
}
```

Vediamo più in dettaglio i vari chunk:

"chunk_bmhd" (bmhd = BitMap HeaDer) è il chunk che si occupa di definire i parametri generali per la l'inizializzazione dell'immagine: "lx_immagine" e "ly_immagine" sono, rispettivamente, la larghezza e l'altezza in pixel della bitmap, "x_bitmap", "y_bitmap" sono le coordinate dell'immagine rispetto alla struttura che la visualizza. "piani" contiene il numero di bitplane della immagine, "mascheramento" serve a criptare i byte (però non viene mai utilizzato, perciò è sempre a 0), "compressione" serve a determinare il tipo di compressione usato (0=immagine pura, 1=immagine compressa), "flags" serve a impostare alcune caratteristiche della palette del sistema. "colore_trasparente" è il colore che viene assunto come background, " aspetto_x_pixel", "aspetto_y_pixel" si riferisce all'aspect ratio dei pixel del monitor (non preoccupatevi, non utilizzeremo queste ultime due variabili nel codice), mentre "lx_screen", "ly_screen" si riferisce alla larghezza e altezza in pixel dello schermo. "chunk_cmap" (cmap = Color MAP) punta principalmente alla tavolozza dei colori. I valori vengono memorizzati in una terna di byte: primo byte = quantità di rosso, secondo byte verde, terzo blu. (ogni valore varia da un minimo di 0 (assenza della componente del colore), ad un massimo di 255 (intensità massima). La tavolozza dei colori è perciò a (8*3) a 24 bit, anche per le





immagini a 12 bit (dove l'intensità di colore varia da 0 a 15) dei chipset ecs-ocs (i programmatori sono stati previdenti!), solo che in questo caso i valori r, g, b saranno multipli di 16 (ad esempio il colore 6,6,6, che con la funzione di impostazione del colore a 4 bit (SetRGB4) definiva un colore grigio scuro, nella IFF verrà convertita in 0x60,0x60,0x60 (6*16=96 0x60 in esadecimale)in modo da poter risultare compatibile con le nuove funzioni). "chunk_camg" punta al modo video dello schermo (LORES, HIRES, HAM, HAM8, LACE, EHB); che permette di inizializzare uno schermo senza fare troppi confronti con i dati delle immagini. Inoltre permette di visualizzare immagini a risoluzioni diverse (avere, ad esempio una immagine in 640*480 in uno schermo da 640*512 ma in bassa risoluzione (in pratica viene visualizzato solo un pezzettino della immagine) con la possibilità si far scrollare il tutto in una delle 4 direzioni). "chunk_body" invece contiene i dati veri e propri. Studieremo tra un attimo l'algoritmo per leggere questo tipo di immagini.

Immagino che sappiate tutti come vengono rappresentate in memoria le immagini con l'Amiga (ormai lo sanno anche i sassi), ma meglio abbondare.

Amiga visualizza le immagini (dette tecnicamente bitmap) tramite i bitplane, ossia un'area contigua di byte, dove ogni byte controlla 8 pixel nel seguente modo: i bit a 1 del byte "accendono" il pixel, quelli a 0 lo "spengono". Con "facili calcoli" noterete che per rappresentare una immagine a 320*200 pixel a 2 colori occorrono (320/8)*200 = 8000 byte! il valore (320/8) = 40, rappresenta il numero di byte necessari a definire una riga dell'immagine nello schermo; tale valore viene chiamato "BytesPerRow" (BytesPerRiga! Facile l'inglese no?). Per le immagini a più colori il discorso è più complesso, in quanto i bitplane si "sovrappongono" e la combinazione dei diversi bit sovrapposti da determina colore del pixel da visualizzare (una immagine vale più di mille parole quindi guardatevi la foto !).

Vediamo come viene memorizzata una immagine IFF a partire dalla sua rappresentazione in bitplane.

Prima di tutto, in una immagine iff la risoluzione orizzontale dei pixel è sempre un multiplo di 16. Se per caso una immagine non lo fosse l'algoritmo di compressione aggiunge un "pezzettino" di immagine vuota in modo da far quadrare i conti. Ad esempio ad una immagine ampia 23 pixel ne verranno aggiunti altri 9 in modo da ottenere una immagine ampia 32 pixel).

Successivamente vengono codificati tutti i byte che compongono la prima riga del primo bitplane (ecco che spunta BytesPerRow), poi la prima riga del SECONDO BITPLANE, poi la prima del TERZO, e così via fino alla fine dei bitplane. Successivamente tocca alla seconda riga del primo bitplane e così via... La compressione è molto semplice (é una variante dell'algoritmo di compressione run-length). In una riga si prende il primo byte e lo si confronta con il secondo. Se i byte sono uguali allora l'operazione continua finché verranno trovati byte uguali a quello campione. La ricerca finisce quando viene trovato un byte diverso oppure se arriviamo alla fine della linea; a questo punto in due byte verrà scritto:

1- il numero di byte uguali trovati meno 1 (Il valore va poi cambiato di segno).

2- Il codice del byte campione. Se, invece il byte campione non è uguale al successivo allora il byte successivo farà da campione e si continuerà con il confronto fino a che non si trovi un byte uguale a quello campione oppure si arrivata a fine riga.

A questo punto in un vettore di byte verrà scritto:

1- il numero di byte diversi trovati meno 1;

2- TUTTI i byte diversi (nota: gli ultimi due sono risultati uguali).

Piccolo esempio pratico:

una riga di un bitplane è composta dai seguenti byte:

```
 2,2,2,2,2,2,1,2,3,4,5,4,7,7,7,7,8,9,0
(BytesPerRow = 19)
```

prima verrà convertita così:

```
2,2,2,2,2,2,1,2,3,4,5,4,7,7,7,7,8,9,0,
0 (BytesPerRow = 20)

 (vp5poi verrà codificata nel seguente
modo:

  byte    byte  conversione    output
 confrontati  trovati  byte trovati
B  2,2,2...   6 -"maggiore di"  -(6-1)
= -5 -"maggiore di"   -5,2
  1,2,3...   6 -"maggiore di"  6-1  =
5 -"maggiore di"   5,1,2,3,4,5,4
  7,7,7,7    4 -"maggiore di"  -(4-1)
= -3 -"maggiore di"   -3,7
  8,9       2 -"maggiore di"  2-1  = 1
-"maggiore di"   1,8,9
```

Da qui si può vedere che gli identificatori dei byte compressi hanno tutti valore negativo mentre quelli dei vettori positivo. Come sapete (o dovreste sapere) un numero negativo viene rappresentato portando a 1 il bit più significativo (quello più a sinistra) del dato. ciò significa che il limite massimo per i byte non compressi varia da un minimo di 0 (1 byte immagazzinato) ad un massimo di 127 (%01111111 in binario, 128 byte immagazzinati), mentre per i byte compressi va da -1 (%11111111 2 byte uguali) a -127 (%10000001 128 byte uguali).128 è il valore limite che si può avere prima di incappare in strani errori di codifica. Ad esempio se immagazziniamo un vettore di 200 byte nel momento della decodifica l'algoritmo tratterà il valore (200-1) 199 come numero con segno (199= %11000111= -57) e scriverà nel bitplane per 58 volte il byte successivo a quello confrontato e non tutto il vettore! Ricordiamo che 128 byte per riga equivale ad una immagine ampia (128*8) 1024 pixel. Come si comprimono allora immagini più ampie senza incappare ad errori? Semplicemente controllando che il contatore di byte uguali o diversi non superi il valore 128, dopodiché si dovrà re iniziare con un nuovo confronto.

Per IFF non compressi invece avviene sempre la stessa scansione (prima riga, primo bpl, prima riga, secondo bpl ...) solo che non avviene nessuna compressione, cioè i bitplane vengono registrati così come sono. Compreso ora come funziona l'algoritmo di compressione descrivere quello di decompressione è facilissimo. Supponiamo di conoscere già il valore BytesPerRow e il numero di bitplane (ricavati dalla struttura chunk_bmhd), di avere allocato i bitplane in memoria, e di avere un puntatore ai dati del chunk body da interpretare. Prima di tutto si punta al bitplane corretto poi alla riga corretta da decomprimere. Se l'immagine non è compressa allora trasferiamo un numero di byte del chunk body pari al valore BytesPerRow nel bitplane. Altrimenti preleviamo il primo byte (chiamiamolo "x" per comodità) e lo confrontiamo con il valore 128. Se tale valore è più piccolo di 128 allora trasferiremo x+1 byte del chunk body nel bitplane, altrimenti trasferiremo per (-x+1) volte il byte del chunk body successivo al byte prelevato. Questa operazione andrà avanti fino a che non verrà decompresso un numero di byte uguale a BytesPerRow. A questo punto abbiamo decompresso una sola riga di un solo bitplane. Iterando il processo per tutti i bitplane decomprimeremo una riga dell'immagine. Ripetendo l'operazione per tutte le righe visualizzeremo completamente la nostra immagine.

Ecco, ora sapete "quasi" tutto sulla decompressione delle ILBM, in quanto non abbiamo considerato alcuni chunk che definiscono alcune proprietà (marginali) dell'immagine (tipo il colour range, o la definizione di eventuali sprite) e che non trattiamo per problemi

di spazio. Vi basti sapere però che i chunk discussi in questo articolo vi permetteranno di leggere praticamente tutti i file iff creati con il D-Paint e il PPaint (e simili) senza andare incontro a strane sorprese. Altra piccola nota... La disposizione dei chunk non è fissata da alcuna regola. Ad esempio il chunk CMAP può precedere o seguire al CAMG. Inoltre non sempre tutti i chunk sono presenti. "ANNO" è presente solo in pochissimi file mentre CAMG è assente nelle immagini di vecchissima data (quando c'era solo il chip set OCS per intenderci). E dopo tanta teoria "puppatevi" il listatone in C che:

-Apre le librerie di sistema
-Carica in RAM l'immagine
-Decomprime l'IFF (solo immagini non criptate))
-Inizializza lo schermo e le finestre
-Dealloca tutte le risorse :-)

Ciao!

```
//*********************************************************************
//*                                                                   *
//*      Algoritmo per la decodifica di immagini IFF-ILBM             *
//*                                                                   *
//**********************************************************************

Per motivi di spazio presentiamo solo la paret centrale dell'algoritmo.
Il resto del listato, adeguatamente commentato  nel CD-ROM.

struct chunk {
       ULONG id;
       ULONG dimens;
       UBYTE *buffer;
  };// CMAP CAMG e BODY hanno praticamente la stessa struttura

struct chunk_bmhd {
   ULONG id;
       ULONG dimens;
       UWORD lx_immagine;
       UWORD ly_immagine;
       UWORD x_bitmap;
       UWORD y_bitmap;
       UBYTE piani;
       UBYTE decodifica;
       UBYTE compressione;
       UWORD colore_trasparente;
       UBYTE x_aspetto_pixel;
       UBYTE y_aspetto_pixel;
       UWORD lx_schermo;
       UWORD ly_schermo;
  };

struct chunk         *cmap=NULL,
                     *camg=NULL,
                     *body=NULL;
struct chunk_bmhd  bmhd; //BMHD ha grandezza fissa
struct BitMap        immagine;
ULONG  riga=0, bytes_per_riga=0, i, cicli=0;
UBYTE  *indirizzo  =NULL;
UBYTE  *appo       =NULL;

programma...

    // Decompressione IFF

    while(!bmhd.lx_immagine % 16) bmhd.lx_immagine++;
```

Il listato completo è presente nel CD-ROM allegato alla rivista

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO DI

Enigma AMIGA RUN

ENIGMA AMIGA RUN HOME PAGE AT: www.skylink.it

THE MOST IMPORTANT AMIGA PRINTED ZINE IN ITALY WITH MONTHLY CD-ROM

- LA NUOVA CAMPAGNA ABBONAMENTI A PREZZO SPECIALE PER IL 1998

- SU CD-ROM IL PROGRAMMA BARS & PIPES PRO V2.5 CON TUTTI I TOOLS

- SULLA RIVISTA I TUTORIAL PER L'USO DI BARS&PIPES PRO E SUPERJAM!

Edicole dove trovare EAR:

Valle d'Aosta: Aosta - C.so XXVI febbraio angolo c.so Padre Lorenzo, Aosta - parcheggio vicino alla Guardi di Finanza, di fronte ai Geometri, Aosta - P.zza della Repubblica (Lupa), Aosta - Via Festaz, angolo Via Challand

Piemonte: Torino - Strada San Mauro 74, 10156 Torino - Tel. 2734914 - Alba (CN) Edicola di Piazza Duomo - Alba (CN) Edicola di Corso Italia - Alba (CN)Edicola di Viale Vico Liguria: La Spezia - Edicola di Piazza Brin lato Corso Cavour.

Lombardia: Bergamo- Via S.G. Bosco (P.zza Mercato Malpensata) - Bresso (MI): edicola di Via Bologna - Bresso (MI): edicola di Via Don Minzoni (di fronte al GS). - Legnano (MI): Piazza San Magno - In pieno centro - Milano, edicola della Stazione Centrale - Milano, edicola ingresso metropolitana stazione di Porta Garibaldi. - Milano Edicola Partenze dell'aereoporto di Linate - Milano Edicola Partenze dell'aereoporto di Malpensa - Milano - Edicola piazzale Lotto (metropolitana-linea rossa) (MI) - Milano - Edicola piola (metropolitana -linea verde) (MI) - Milano - Edicola di Viale Umbria (vicino al mercato comunale) (MI) - Seriate (BG) - Corso Europa (di fronte piscina comunale). Torre Boldone (BG) - Edicola via Borghetto 19 - Calolziocorte (BG), edicola di Via Fratelli Calvi. - Biassono (BG), Edicola all'angolo tra Via S.M. delle Selve e Via S. Ambrogio, vicino al distributore IP - Cremona - Edicola di Viale Po

Veneto: Bussolengo (VR) - Edicola di Via Gardesana - Affi (VR) - Edicola del Centro Commerciale IperAffi

Trentino Alto Adige: - Rovereto (TN) - La rivisteria - Via Cavour di fronte al benzaio IP - Rovereto (TN) - Piazza Rosmini (unico chiosco in tutta la piazza) - Rovereto (TN)- Via Paoli, angolo via Indipendenza (Sull'angolo, vicino al parcheggio, piu' o meno di fronte al negozio di giocattoli.) - Trento (TN) - La rivisteria - Via Mazzini (accetta prenotazioni)

Friuli Venezia Giulia: Udine - Edicola Stazione Centrale di Udine - Udine - Edicola Via Europa Unita, 65 (di fronte alla stazione) - Udine -Edicola Veneto - Via Vittorio Veneto, 8 - Udine - Edicola Mercatovecchio - Via Mercatovecchio, 14

Udine - Riviste Nazionali ed Estere e Tabacchi - Riva Bartolini, 14 - Udine - Riviste e Tabacchi da Tullio - Viale Volontari della Libertà, 36a

Emilia Romagna: Formigine (MO) Via S. Francesco ang. Via Trento Trieste - Modena Edicola presso Centro Commerciale "LA ROTONDA" - Lugo Novelli Marco, P.zza Cavour, 48022 Lugo (RA), tel.0545/24384 - Ravenna - Via Catalafimi, 2

Ravenna Edicola Casadio/Pironi - Via Gordini

Toscana: Pistoia di fronte alla CONAD di Viale Adua. - Pistoia edicola sul Viale Dalmazia (vicino al passaggio a livello) - Firenze Viale di Careggi (di fronte a Villa Monna Tessa) - Ponte all'Ania (Lucca) - "La Giornaleria" di Andrea Bertoncini Via Nazionale (Tel. 0583/75735) - Siena - Edicola di P.za Salimbeni - Lucca - Edicola "Brancoli" - Piazza S.Michele - Lucca - Il Chiosco Via S.Paolino - Lucca - L'edicola del Centro Commerciale ESSELUNGA di Marlia - Lucca - Piazza Napoleone -

Umbria: Orvieto - L'edicola della stazione FS - Orvieto - L'edicola Quinti Papini al centro commerciale vicino la COOP

Lazio: Roma - Via Laurentina (angolo cecchignola) - Roma - Via R. Balestra (monteverde) - Roma - Stazione Termini - Roma - Via Volturno - Roma - Viale Ippocrate angolo via Castro Laurenziano (La Sapienza) - Roma - V.le Adriatico - Roma - V.le Ostiense - Roma - P.za Vittorio

Marche: Porto Recanati - Via Martin Luther King (vicino alla birreria Gambrinus) - Ancona - Stazione Marittima (l'edicola della stazione) - Falconara Marittima (Ancona) - Via Cavour (traversa di fronte alla stazione) - Falconara Marittima Fraz. Castelferretti,(Ancona) - Via Vittorio Veneto

Campania: Cercola (NA) Giornali e riviste - di Ilardi Anna - Via Europa, 54 - Arzano (NA) - Via Napoli N. 177 -- Scafati (SA) - Via Martiri d'Ungheria (ci sono due edicole, entrambe nei pressi della stazione CircumVesuviana) - Pompei (NA) - Via Lepanto - Napoli - P.le Tecchio c/o Stazione Metropolitana Campi Flegrei - Napoli - P.zza Garibaldi

Basilicata:

Potenza -Via del Gallitello,

Abruzzo:

Chieti Madonna degli Angeli edicola di Danilo (davanti alla chiesa) - Chieti Piazza San Giustino (davanti alla chiesa) - Chieti Via Silvino Olivieri (dopo la chiesa di Sant'Agostino, subito prima del distributore Shell)

Puglia:

Bari- Edicola Principale della Stazione FS (quella all'entrata) - Bari - Edicola in via Capruzzi (di fronte alla doppia uscita del sottopassaggio della stazione) - Molfetta (BA) - Edicola in via R.Cormio angolo via don F.Samarelli (quartiere Paradiso)

Bari - Via Giovanni XXIII 47 - Di fronte alla Banca Commerciale Italiana - Taranto Via Cesare Battisti, quasi ad angolo con via Aristosseno. - Brindisi - Edicola Accanto alle Colonne Romane sul lungomare del Porto

Sicilia: Caltanissetta -Edicola Sardella - Via Turati

La lista aggiornata basata sulle segnalazioni dei lettori è sul nostro web: http://www.skylink.it/ear/dove.html